WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 9 MAART 2001 NUMMER 3

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE [...] FLUX



EINDELIJK
Metal Gear Solid 2
Black & White
GESPEELD

ADVIESPRIJS f5,95 BFR 115

GECHECKT IN LAS VEGAS
XBOX

- BANJO - TOOIE
- QUAKE III - TEAM ARENA
- SONIC ADVENTURE 2
- EVIL ISLANDS
- UNDYING
- SEVERANCE
- PHANTASY STAR ONLINE
- SUMMONER
- SHADOW OF MEMORIES
- GRANDIA 2
- KESSEN
- UNREAL TOURNAMENT
- ONI
- MOTO GP
- VANISHING POINT


AXE
GRAVITY

"One of the most impressive interpretations of Playstation racing to date."
Edge, May '00





Drive your imagination

WWW.ACCLAIM.COM

Acclaim
www.acclaim.com









VANISHING POINT

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur
Mark Friederichs

Eindredacteur
Ed Wiggemans

Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters, Ruben Heere, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Niels Roodenburg, Jeroen Roding

Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur

Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

Internet
www.powerweb.nl

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Marieke Bausch, Niels Broszat,

Illustraties
Angel & Ice TBH-Q, Aryton

Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)

Uitgever
Eric Ariëns

Advertenties
Reserveringen en aanleveren materiaal:
Sonja Francois 023-5463536
Accountmanager: Janet Robben 023-5463407, fax 023-5465508
Salesmanager: Frits Duffhe

International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel. 1 415 249 1620, fax 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel. 44 207 316 9638, fax 44 207 316 9774

Druk
Roto Smeets Utrecht

Colofon

SERVICE & INFORMATIE

Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@tijdschriften.vnu.com

Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs f 71,40 / BFR 1500 per 12 nummers.

België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, telefoon 02-7762233. Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften
HOI Het Oplage Instituut

Inhoud
In dit num

Cover-item
PU baas Mark moest en zou als eerste Nederlander met de Xbox in z'n handen staan en... het is 'm gelukt! Een verslag vanuit Las Vegas.
Pagina 58

Black & White

Als eerste in Europa speelde PU met Black & White, de game die het godsim genre een ander aanzien zal geven.
Pagina 12

Grandia 2

Heb je een Dreamcast en speel je graag RPG's, dan mag je Grandia 2 niet missen.
Pagina 26

Oni

In Oni doet een nieuwe cyberbabe haar intrede: de paarsharige manga chick Konoko. De combat in Oni is van een ongelofelijk hoog niveau maar verder laat de game heel wat steekjes vallen.
Pagina 52



De Redactie

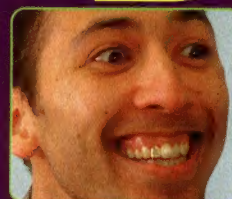
Deze maand de laatste aflevering van de Qwifz. De Qwifz konden met één druk op hun neus veranderen in wie ze maar wilden. In wiens huid zouden de redactieleden wel eens willen kruipen?



Bjørn
Ik zou met een druk op m'n neus wel een paar jaar terug willen in de tijd. De tijd dat ik nog dé man was bij de PU en dagelijks zo'n vijfhonderd handtekeningen uitdeelde. Zucht.



J.J.
Arnold Schwarzenegger natuurlijk! Kwa lichaamsbouw kom ik zo langzamerhand in de buurt (of hij in mijn buurt) maar een mitrailleur leegschieten terwijl ik aan een helikopter hang, is altijd m'n droom geweest.



Skate
Zonder twijfel Pierre van Hooydonk. Finale WK 2002 in Japan. Stand 1-1 tegen Brazilië. Ik val in met nog 10 minuten te spelen en scoor met een bicycle-kick de beslissende goal.



Ed
Ik zou graag één dag Milosevic willen zijn. Dan zou ik al m'n zwarte geld onder de bevolking verdelen en aan het eind van de dag zelfmoord plegen.

Metal Gear Solid 2
Boris kreeg de kans om een level van MGS 2, Sons of Liberty te spelen en hij durft nu al te beweren dat hier een meesterwerk in de maak is.
Pagina 16



Banjo-Tooie
Het aanbod aan N64 games begint aardig op te drogen maar met Banjo-Tooie wordt wel weer een topgame afgeleverd. Sterker nog, volgens Boris is dit de beste platformgame die hij ooit gespeeld heeft!
Pagina 28



Phantasy Star Online
Phantasy Star Online is een toppertje dat met z'n schitterende sfeer en mooie graphics online gamen op de Dreamcast een boost zal geven.
Pagina 32

Mechwarrior 4
De moeder aller robo-combatgames is alweer toe aan deeltje 4. Realistische gevechten, funky lichteffekten en uitgebreide multiplayer ondersteuning maken dit een hele dope game.
Pagina 37

Star Trek: Starfleet Command 2
Een zeer uitgebreide en diepe game die echt is bedoeld voor de hardcore strategy/combatsim fanaten.... én alle Trekkies natuurlijk!
Pagina 42



NBA2K1
NBA2K1 is de meest realistische basketbalgame ooit, om over de graphics nog maar te zwijgen....
Pagina 40

Severance, Blade Of Darkness
Een sublieme mix tussen Diablo, Rune en Tomb Raider, op smaak gebracht met een bruut Conan The Barbarian sausje.
Pagina 50

mer

PC CD-ROM

PlayStation

PlayStation 2

Dreamcast

Nintendo 64

Game Boy Color



Sara
Op zich heb ik geen voorkeur voor een persoon, maar de eerste die een heftige liefdesscène met Mel Gibson speelt, zou ik graag vervangen.



Thomas
John de Mol is mijn hoogste baas, die zou ik wel willen zijn. Dan zou ik mijn werknemer Thomas Glas een giga salarisverhoging geven en een verhouding beginnen met m'n zus.



Dre
Heeft Katja Schuurman een vriend? Zo ja, dan wil ik die zijn. Zo nee, dan wil ik Katja zelf zijn en begin ik een verhouding met m'n zus.



Jan
Ik heb onlangs Peter Molyneux ontmoet en dat lijkt me wel wat. Om zo creatief te zijn dat je een game als Black & White kunt bedenken daar kan maar weinig tegenop.



Ruben
Ik denk dat ik maar eens in de huid kruip van George W. Bush. Dan zou ik toegeven dat ik de boel belazerd heb en Al Gore alsnog de overwinning schenken.



Niels
Ik zou graag André Agassi zijn. Overdag iedereen van de baan rammen en 's avonds gemasseerd worden door Steffi. Ennuh... ik zou het ook nog even goedmaken met m'n ex Brooke Shields.



Boris
Man, ik zit perfekt in m'n eigen vel! Samen met Dre en PJ heb ik de nieuwe look van de PU bedacht, wat wil je nog meer? Ik kan haast niet wachten tot volgende maand.

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

Yo!

AI??
Een tijdje geleden las ik een review waarin Boris het had over een 'twijfelachtige AI'. Nu dacht ik: what the &%$#"!!§ is een AI? Kan iemand van jullie daar effe antwoord op geven?
En nog een tweede vraag: komen er zo weinig Nintendo 64 spellen uit of reviewen jullie er gewoon weinig?
Mathieu Feij, Vlissingen
AI staat voor Artificial Intelligence, oftewel kunstmatige intelligentie, oftewel het vermogen van de door de computer aangestuurde figuren om zelf in te spelen op nieuw ontstane situaties. Antwoord op je tweede vraag: allebei.

VERBINDEN
Wij zijn twee buurjongens en we willen onze computers met elkaar verbinden zonder internet te gebruiken. Kunnen jullie ons even een paar goede manieren geven om dit te doen?
Paul en Maurice, Castricum
Mastworp, dubbele knoop of gewoon een strik.

AFKAMMEN
Ik kom met een vraag waar jullie van gaan denken 'waar heeft ie het over', maar ik zoek een virtuele vriendin. Die van de februari PU 1998. Ik wil gewoon weten waar je die in België kan kopen en dat geldt vooral ook voor Love Bytes Jo Quest. En wanneer laten jullie eens pittige spelletjes zien?
P.s. Kam me niet af met gezever over snotneus dit of je bent niet oud genoeg.
Alex Watté, Dilbeek België
Weten je ouders dit wel, kwajongen?

TOTAL ANNIHILATION
Ik ben nu ongeveer drie jaar abonnee en voor die tijd kocht ik de PU regelmatig in de winkel. Ten eerste moet ik zeggen dat het blad er door de jaren heen stijlvoller, mooier en professioneler is gaan uitzien.
Ten tweede ben ik heel benieuwd of er ooit nog eens een vervolg komt op het spel Total Annihilation van Westwood. (gezien het feit dat de C&C serie echt tot op de laatste druppel uitgemolken wordt?!). Ik heb TA namelijk heel lang met veel plezier gespeeld (nog steeds trouwens) zowel alleen (wat wel na verloop van tijd minder leuk wordt) als via een netwerk (wat nog steeds super is om te spelen). Hoewel ik maar een Pentium 166 heb, draait het spel in Multiplayer mode bij een flinke battle redelijk goed. Ik heb regelmatig andere strategygames geprobeerd maar geen enkel spel deed mij TA vergeten, (Anno 1602 een beetje) zelfs C&C: Tiberian Sun niet. Misschien kunnen jullie, als gerenommeerde gamestesters met grote invloed dit eens kenbaar maken bij Westwood. Met mij hopen waarschijnlijk vele strategy-liefhebbers dat er ooit nog eens een vervolg komt!
Dennis Schiff, Spijkenisse
J.J. gaat binnenkort even met Westwood 'praten', om duidelijk te maken dat Dennis uit Spijkenisse een vervolg eist, dus dat komt wel goed.

VERKLAPT
Na de nederlaag van de Coyotes was alles weer in orde; Convoy werd weer trucker, Sheila dacht er al aan om bij de politie te gaan.... Maar dan slaat het nootlot toe! Clyde (die ondertussen Lord Clyde is geworden; leider van de Coyotes) komt terug om Convoy te doden.
Zo begint Vigilante 8: The second offence! Al een paar maanden heb ik het exemplaar thuis liggen, maar nog geen review! Waar blijft die?
Jonas Peiten, Diest België
Ja, nu heb je alles al verklapt, dan hoeft het wat ons betreft niet meer.

DEAL?
Heey ik zat es tuh denkuh ik heb een stuurtje nodig maar ik wil muh geld niet opmakuh.....dus ff brief van de maand winnen k? nee? hmm.....uhm...willen jullie misschien een previeuw zien van de PS3? Ja met wasmachine en oven ingebouwd (wist je dat de oven niet wil opstarten? gare zjit hè?). Maar ja over dat stuur, uhm hoe maak ik meer kans? Aach, ja ik weet.... jullie hebben gaaf bla....nee is al 10000x gezegd en dat werkte niet....oo ik weet al, ik neem een abonnement (maar ik heb er al 1 oké 2 dan) als ik een stuur mag? Ja? Deal!
Jochem Deen via internet
Deal: wij de preview van de PS3 met ingebouwde wasmachine, jij de brief van de maand. Gelijk oversteken.

HUH????
Hallo allemaal bij de PU. Ik wil graag een stuurtje en daar heb ik recht op want ik stuur deze brief via mijn Dreamcast en tikken met een controller is k*t!
Jeroen via internet
Jeroen, weet je wat het voltooid deelwoord is van tikken?

SNIPEN
Even een kleine reactie op jullie Silent Scope review in de januari editie... én een tip van de maand voor PS2 bezitters. Bij de plus- minpunten stond:
Plus : Snipen is koel.....
Min : ...alleen niet zonder sniper gun
Helemaal waar, Silent Scope is in de diverse nieuwsgroepen ook al hierop afgekraakt. Het spelen van dit soort spelletjes met een joypad valt nou eenmaal niet mee.
Maaaarrr, hier laten we het natuurlijk niet bij zitten!!! Als we Silent Scope in de DVD speler van onze PC stoppen dan vinden we in de directory "Modules" het bestandje "USBMOUSE.IRX".
Precies 23 seconden later is onze PC dan muisloos geworden en kunnen we er heerlijk op los knallen. Wat een verademing. Jammer dat Konami hier zelf niet mee komt. In ieder geval gaat de gameplay wel omhoog: 7,5?
Oh ja... het werkte bij ons met de Microsoft Intellieye en de Qware Optical Scroll Mouse. Dit zijn allebei optische USB muizen met wieltje (het wieltje werkt als startbutton). De PS2 herkende ze zonder problemen en waarschijnlijk zal elke USB mouse het wel doen.
Roderick, Rotterdam
Als we het goed begrijpen, heb je nu nog steeds geen sniper gun, maar wel een sniper muis?

MORTAL MICHAEL
Oh, eindelijk ben ik in de PU, en Brief van de Maand nog wel, nou ja laat ik dan maar gelijk de onzinnigste schrijver zijn.
Oké, hier komt het dan, het schokkendste nieuws uit de PU geschiedenis: Mortal Marcel heeft ons verlaten zonder enige kans op een comeback... dus reden genoeg voor een feestje zou ik zeggen!
Wat heeft die Marcel eigenlijk gedaan waardoor hij zo'n legende is? De hele redactie een studie gegeven? Of heeft ie in zijn nakie rond het PU gebouw lopen blèren dat de Donald Duck suckt? Toch heeft hij op een of andere manier jullie harten gewonnen en verlaten, zoals een jongen zijn PlayStation naar jaren trouwe dienst...
Maar somehow heeft hij een vervanger nodig, die wel trouw blijft en jullie niet zou verlaten... en die vrijwilliger ben... IK. Ik zou jullie nooit verlaten tot de dood ons scheidt (ja, ik ben nou eenmaal MORTAL Michael!).
En... als ik brief van de maand word, krijgen jullie drie slagroomtaarten en een baklap(!). Deal?
Michael Schuuring, Mijdrecht
No deal!

VETTE DROOM
Yo PU, ik had vannacht zo'n vette droom, hij ging als volgt: Op een mooie dag, veranderde Sara in de lekkerste babe van het millenium, Skate testte nog meer vette voetbalspellen, Ed nam een paar strakke racegames onder de loep en Kees kwam weer terug.
Maar het werd nog beter, ik liep een gameszaak in en de Gamecube was al uit. Naast deze magische

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel Brief van de Maand genoemd, ontvangt een racestuur van Guillemot voor de PC, PSX, N64 of Dreamcast. Afgebeeld is de PSX-versie van dit coole wheel.

Stuur jouw brief naar:
Power Unlimited
Yo! Post
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

of mail 'm naar:
yopost@powerunlimited.nl



post

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

POWER UNLIMITED Postbus 1914 2003 BA Haarlem
E-MAIL: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

machine stond de met eieren bekogelde PlayStation 2, op het prijskaartje was nog steeds ƒ 1149,- te zien. Wat een achterlijke prijs! Daarnaast stond een met stof bedekte Dreamcast, die zijn beste tijd alweer had gehad.
Maar nu waar alles om draaide: de Gamecube. Engelen vlogen vrolijk om deze machine heen, iedereen wilde dit apparaat aanraken maar de met goud en diamanten belegde vitrine belette de dolle mensen dit te doen.
Plots klonk mijn naam, ik was degene die als eerste de Gamecube mocht bespelen. De knoppen voelden als fluweel, het beeld was mooier dan de Niagara watervallen en ik, ja, ik mocht deze superconsole mee naar huis nemen.
Net toen ik de doos van de Nintendo-president in mijn handen gedrukt kreeg, ging de wekker. Ik moet het dus maar met dat Ferrari stuurtje doen.
Niels Heutink, Nieuwegein
Leuk geprobeerd, Niels.

RELLEN

Ik keek eens terug in de lading PU's van jaren geleden, en één ding ben ik toch heel erg gaan missen.
De honderden tekeningen die per maand werden ingestuurd over hoe Sonic de kop van Mario wel niet insloeg en hoe Mario Sonic zat plat te trappen. Tegenwoordig hebben we het alleen nog maar over Nintendo dat achterloopt, Sony dat "o-zo-goed" is en Sega dat alweer failliet is.
Ik zal wel weer ouderwets zijn, maar ik vond die rellen veel beter dan die van tegenwoordig. Waarom? Omdat de rellen toen gingen over welke game op welke console beter was. De één vond Sonic leuk en Mario World geen flikker aan. De ander vond net het omgekeerde. Nu is het van 'die console is het beste', terwijl die dingen zooo gigantisch verschillen. Het gaat om de games! Niet om het merk of de vorm. Als je lang en verslavend met een spel omgaat, kan alles leuk zijn. Zelfs zo'n oude Amiga kan nog verslavend werken. Dus mijn conclusie is : niet rellen om de console, maar rellen om de games!
Christiaan Seehöfer, Zutphen
Reldeldel, wie trekt er aan de bel? Reldeldel wie geeft er een rondje voor het hele stel?

BRIEF VAN DE MAAND

BIG BROTHER DAGBOEK

Dag 1 - Ed vertelt direkt dat hij Pamela er niet uit vindt zien. Volgens hem ziet ze eruit als een lesbienne. Achteraf blijkt dat Tatjana eigenlijk de enige lesbienne in het huis is. Skate geeft later nog wel toe dat hij twijfelt over zijn sexuele geaardheid.
Dag 2 - Iedereen is in een heftige discussie over de taakverdeling voor de komende tijd. Dre voert de spanning wat verder op door te stellen dat vrouwen in de keuken thuishoren. Sara geeft hem een klap op zijn hoofd met een Pizza-snijder.
Dag 3 - De bewoners krijgen hun eerste opdracht van Big Brother: ze moeten de PU redactie nabouwen van Deutsche Bockworst. Ze zetten 50% van het weekgeld in.
Dag 4 - De PU redactie-taak gaat lekker, totdat Skate de helft van de Deutsche Bockworst opeet. Sara gaat compleet uit haar dakpan!
Dag 5 - Als de taak bijna af is, laat Skate een enorme scheet en blaast zo de hele PU redactie omver. Big Brother roept over de intercom dat de weekopdracht mislukt is.
Dag 6 - Dre wordt door een van de Big-Brother-kippen aangevallen. Verder een rustige dag.
Dag 7 - Big Brother geeft de bewoners opdracht een debat te houden over sex. Pamela geeft toe dat ze het lekker vindt om hard gespanked te worden met een Pizza-snijder.
Dag 8 – Nominatiedag. Ed gaat iedereen langs om te vertellen dat hij/zij de enige is waarmee hij echt een band heeft. Sara en Pamela worden uiteindelijk genomineerd. Niemand stemt op Ed.
Dag 9 - Sara en Pamela zijn van de kaart. Tatjana zingt een liedje voor ze - Mama, van Jantje Smit.
Dag 10 - Het publiek stemt Pamela weg. Ze snottert tegen iedereen dat ze nooit had moeten vertellen dat ze het fijn vond om gespanked te worden met een Pizza-snijder.
Dag 11 - Het weekbudget is tot een minimum geslonken door de mislukte opdracht van vorige week. Sara zit in een dipje en wordt intiem getroost door Dre.
Dag 12 - De Big Brother-psycholoog herhaalt telkens de beelden waarin Dre Sara intiem betast. Naar eigen zeggen een interessant psychologisch incident. De nieuwe weekopdracht wordt uitgedeeld: de bewoners moeten de afstand van de elfstedentocht afleggen op een loopband. Ze zetten 40% van het budget in.
Dag 13 - De loopband-opdracht ligt goed op schema, ondanks dat Skate weigert te lopen.
Dag 14 - De opdracht wordt succesvol afgerond. Skate loopt zowaar de laatste tien meter en claimt daarna gelijk de victorie. Sara noemt Skate een lui piemeltje.
Dag 15 - Nominatiedag. Ed nodigt iedereen uit om na de show een weekendje op bezoek te komen. Sara en Dre worden uiteindelijk genomineerd door hun huisgenoten. Niemand stemt op Ed.
Dag 16 - Sara kan niet geloven dat ze voor de tweede keer genomineerd is. Dre is even verbaasd en zoekt intieme steun bij Sara.
Dag 17 - Het publiek stemt Dre het huis uit. Sara is diep geraakt en geeft Dre een plukje intiem haar om te laten zien hoeveel ze om hem geeft.
Dag 18 - De Big Brother psycholoog herhaalt veelvuldig de scène waar Sara het intieme plukje haar van zichzelf knipt. Blijkbaar weer een belangrijk psychologisch incident.
Dag 19 - De nieuwe weekopdracht: de bewoners moeten het volkslied van Qatar binnen 60 seconden boeren. Ze zetten 50% van het budget in.
Dag 20 – De bewoners kiezen Ed uit voor de opdracht.
Dag 21 - Ed boert niet alleen het volkslied van Qatar, maar ook God Save The Queen, Mama, van Jantje Smit en het thema van Sesamstraat. Hij wordt door de bewoners uitgeroepen tot held.
Dag 22 - De nominaties staan weer voor de deur. Ed vertelt iedereen dat hij een kasteeltje heeft in Zuid-Frankrijk en nodigt iedereen uit voor de komende vakantie. Skate en Tatjana worden genomineerd.
Dag 23 – De spanning loopt op.
Dag 24 - Het publiek stemt Tatjana het huis uit. Het interesseert eigenlijk niemand een reet. Tatjana vertrekt zwijgzaam.
Dag 25 – *[Hier heeft Ed in zijn funktie als eindredacteur PU even ingegrepen want Marco en Dielis gingen in zijn ogen hier iets te ver.]*
Dag 26 - Big Brother stort de tuin vol met 100 ton ontlasting. De weekopdracht: verplaats de mest naar de andere kant van de tuin en maak daarbij alleen gebruik van een Pizza-snijder! Skate vertelt dat hij in zijn jeugd zoiets vaker heeft gedaan. Ze zetten 50% van het budget in.
Dag 27 - Totaal onaangekondigd barst Skate in tranen uit en vertelt dat hij het huis gaat verlaten. Het verplaatsen van de mest herinnert hem te veel aan een pijnlijk incident uit zijn jeugd.
Dag 28 - Met nog maar twee bewoners in het huis blijkt de opdracht onmogelijk. Behoorlijk geïrriteerd zetten Ed en Sara het op een zuipen. De wijn, gemaakt van een paar oude, stoffige wortels uit de tuin, gaat tot de laatste druppel op.
Dag 29 - De laatste nominaties staan voor de deur. Ed vraagt Sara ten huwelijk. Ze zegt ja, met tranen in haar ogen. Tot niemands verbazing stemt Ed op Sara. Verblind door verliefdheid stemt Sara op zichzelf.
Dag 30 - Wanneer de nominaties om worden geroepen, verklaart Sara dat Ed de terechte winnaar is. Omdat ze toch gaan trouwen duiken ze aansluitend een bed in, om daar vervolgens de laatste dag & nacht door te brengen (De Big-Brother psycholoog wordt na de eerste twee uur in een dwangbuis afgevoerd). Sara ligt nog op de bank bij te komen als Ed het huis verlaat om zijn 250.000 piek te cashen. Na de cheque in ontvangst te hebben genomen, neemt Ed het eerste vliegtuig naar Qatar en is nooit meer teruggezien.
Marco en Dielis uit Zoetermeer

Schrijven jullie ook nog een verhaaltje hoe jullie dat stuurtje met z'n tweeën hebben gedeeld?

Power Spy

Jan was zo zenuwachtig voor zijn ontmoeting met gamesgoeroe Peter Molyneux (verslag in dit nummer) dat hij het paspoort van zijn vriendin had meegenomen in plaats van het zijne. Hoe hij toch nog voorbij de Nederlandse douane heeft weten te komen, is ons een compleet raadsel. Jan lijkt niet echt op zijn vriendin. Project Entropia wordt de eerste game waarbij cheaten een duur grapje is. In deze online only RPG wordt namelijk met echt geld onderhandeld. Je kunt dus een groot wapen spelenderwijs verdienen of kopen voor harde dollars. Deze game móet wel een succes worden want geld en internet dat gaat onwijs goed momenteel... Batman Beyond op de N64 is in de VS nu al de giller van het jaar. De developer was vergeten de save-optie in het spel te stoppen. Juist, je moet dus het hele spel in één keer uitspelen. En ga nu niet lopen bazelen dat dit bewust gedaan is om het spel uitdagend te maken. Onderzoeken in de VS tonen aan dat er momenteel meer vrouwen gamen dan mannen. Wat deze plotselinge ommekeer teweeg heeft gebracht? Het grafisch prachtige patience in Windows. De gameswereld wordt steeds harder. Maak je een mooie game, release je zelfs een demo, word je alsnog gedist door Infogrames. Stunt GP zit in ieder geval zonder uitgever. Davilex zegt interesse te hebben als ze er A2 voor zetten. Er gaan geruchten dat Eidos stopt met PC games. Hè shit, we hadden nog wel zin in Tomb Raider VIII en Daikatana 2. DC wel dood, DC niet dood, DC wel dood, het wordt zo langzamerhand een beetje een klucht. Van de PU mogen ze nog wel even doorgaan. Anders wordt het wel erg stil met alleen maar PC een beetje PS2. Of zullen we van PU 4 een complete GBC-special maken? We hebben nog genoeg Tarzan, Pokémon en Junglebook spellen liggen. Komt er straks een fatsoenlijke DC site (www.segadreamcast.nl) in Nederland, stopt Sega met de DC, of toch weer niet, of wel... Nintendo wil in één jaar tijd 24 miljoen GBA's verkopen. Bescheiden jongens aldaar. Overigens zeggen veel Amerikaanse gamesjournalisten dat de Gamecube uitgesteld zal worden tot eind 2002. Reden: Nintendo heeft nog nooit gelijktijdig met andere platformen gereleased. Onze moeders zeiden altijd dat gewoontes er zijn om gebroken te worden. Dat Jan en J.J. als journalisten wel eens bijklussen is bekend, maar dat J.J. naakt in de ZSM stond, gaat wel heel ver. Deze mannenglossy van de VNU had in nr. 2 een relaxspecial waar beide heren aan meewerkten maar J.J. ging tot het gaatje. Snel kijken of je dit nummer nog kunt bijbestellen want dit wordt natuurlijk een collectorsitem. Is het je wel eens opgevallen dat sinds je met Tony Hawk kunt spelen, hij zelf niet meer skate? Misschien een reden om massaal met Duitse teams te gaan spelen in de FIFA-reeks. Sid Meier is voorlopig gestopt met zijn game Dinosaurs. Is zeker bang voor de PU, want wij dissen hier bijna alles wat Dinosaurs in de titel heeft. Sony en Microsoft lopen lekker te braggen, maar Nintendo verslaat voorlopig iedereen. Zo bestaat ruim 8% van alle games uit Pokémon games, was 47% van alle verkochte hardware in de VS door Nintendo gemaakt en 23% van alle verdiensten in de business werden door de GBC gegenereerd. Hebben we dit ooit eerder meegemaakt? Jolie heeft al contracten getekend voor Tomb Raider 2 en 3. Vermoedelijk zullen de beelden bij iedere versie ietsje beter worden Men suggereert in de pers trouwens dat de film een aantal secrets zal bevatten die weer gebruikt kunnen worden in het spel om nieuwe omgevingen te unlocken. We zullen de laptop naar de première meenemen.

Power News



SEGA'S LINE-UP 2001

Sega laat ons nog niet helemaal in de steek. Kijk maar. Niet alles hoeft trouwens in Europa uit te komen. Sterker nog, we zijn hier al blij als de helft het haalt.

Titel	Verwacht	Genre
The House Of The Dead 3	TBA	Shooter
Dynamic Golf	Zomer 2001	Sports
GetBass2	Zomer 2001	Sports
Alien Front	Zomer 2001	Action
Outtrigger	2001	Action
Shenmue II	2001	Adventure
Derby Owners Club Online	2001	Sim
Power Smash 2	2001	Sports
Crazy Taxi 2	2001	Action
Victory Goal 2001 (working title)	Herfst 2001	Sports
"NFL2K" Series	2001	Sports
"NBA2K" Series	2001	Sports
"NHL2K" Series	2001	Sports
"World Series Baseball 2K (working title)" Series	2001	Sports
ToeJam & Earl	2001	Action

Diablo 2 loopt in de miljoenen

We wisten dat Diablo 2 populair was, maar zo populair... De game heeft tot nu toe 2.750.000 exemplaren verkocht. Tel daar alle illegale kopieën (niet meer doen jongens!) bij op en je komt makkelijk op de vijf miljoen.

Ondertussen is Blizzard druk bezig met het maken van de officiële Mission pack : Diablo 2 - Lord of Destruction. Als die het net zo goed gaat doen, zullen de Blizzard medewerkers een leuk kerstpakketje krijgen eind dit jaar.

In de volgende PU kun je trouwens een uitgebreide preview over deze expansion pack verwachten.



GAME BOY advance

Nintendo heeft de definitieve designdetails en softwaretitels bekendgemaakt voor de release van de Game Boy Advance in Japan.

Vanaf 21 maart zal de Game Boy Advance in Japan in drie verschillende uitvoeringen te koop zijn, voorlopig alleen voor de Japanse markt. Japanse spelers kunnen kiezen uit wit, blauw en paars.

Belangrijker is het nieuws dat tegelijkertijd de volgende vier games gereleased zullen worden: Mario Advance, Kuru Kuru Kururin, F-Zero en Napoleon. Verder is inmiddels bevestigd dat de volgende titels in ontwikkeling zijn: Mario Kart Advance, Game Boy Wars Advance, Magical Vacation, Fire Emblem, Baketu Daisakusen, Tactics Ouga Gaiden, Golden Sun 1, Golden Sun 2, Wario Land 4 en Metroid.

De speculaties zullen ongetwijfeld weer losbarsten, maar op dit moment is nog niets bekend over de komst van de Game Boy Advance naar Europa. We houden jullie op de hoogte.

ews

Japan's Top Sellers

Altijd leuk die lijstjes uit Japan. Dit is de top twintig best verkochte games van 2000. Geen goed nieuws voor de Dreamcast.

1. Dragon Quest VII (PSX)
2. Final Fantasy IX (PSX)
3. Pokémon Gold/Silver (GBC)
4. Yu-Gi-Oh Duel Monsters 4 (GBC)
5. Pokémon Crystal (GBC)
6. Mario Tennis (N64)
7. Yu-Gi-Oh Duel Monsters 3 (GBC)
8. Super Robot Taisen Alpha (PSX)
9. Kirby 64 (N64)
10. Mario Party 3 (N64)
11. Ridge Racer V (PS2)
12. Majora's Mask (N64)
13. Tales of Eternia (PSX)
14. Mobile Suit Gundam: Giren's Ambition — Zeon no Keifu (PSX)
15. Koro Koro Kirby (GBC)
16. Gekikukan Pro Baseball (PS2)
17. Tekken Tag Tournament (PS2)
18. Biohazard Code Veronica (DC)
19. Pokémon Stadium Gold/Silver (N64)
20. Kessen (PS2)

Gaming Networks onderuit

Als je geld over de balk wilt smijten moet je nu een gaming network beginnen. In de VS gaat de ene na de andere failliet. En het zijn niet de kleinste. Check dit maar eens uit.



- GX Network - uit de lucht
- IGN.COM - alle Snowball networks (inclusief IGN, Chickclick, Sportsuniversity, Snowball College en High School Alumni) uit de lucht. IGN in zijn totaal krijgt mogelijk nog meer klappen. Volgens de directie gaan ze door tot het geld op is en dat moment komt dichtbij.
- UGO heeft 15 miljoen dollar nodig, anders exit.
- Gamefan Network, samen Gamefan Online en Gamefan het magazine - toedeledoki
- CNet Gamecenter Alliance - in februari uit de lucht.



Starcraft kampioenschap

Begin dit jaar vond in Tilburg het officieuze Nederlands kampioenschap Starcraft plaats, georganiseerd door de twee clans TCO en TnD. Een kleine dertig teams (56 man) streden in zeven verschillende poules tegen elkaar. De tijd dat iemand gewoon Jan of Piet heette, is nu definitief voorbij, zo blijkt uit de uitslag:
1. Acid_Psycho~TCO en Artani$~ TCO
2. [s4ce]Archer en [s4ce]LemMinG
3. PR.Wicky en WildCard

MYTH III: The Wolf Age

Myth III, niet te verwarren met de oer-adventure Myst III, is aangekondigd. Myth I en II konden ons zeer bekoren dankzij de heerlijk te bedienen vrije camera en het concept om alleen met units te battelen. Het achterwege laten van credits, mijnen en basissen bouwen is ook in deel drie gehandhaafd.
Myth III: The Wolf Age is een een heuse prequel en vindt tien eeuwen eerder plaats dan Myth: The Fallen Lords. De makers zijn de mannen van het kersverse Mumo Jumbo; een afsplitsing van Ritual Entertainment. De game zal wereldwijd in november 2001 door G.O.D. gedistribueerd worden.



Star Wars op de PC?

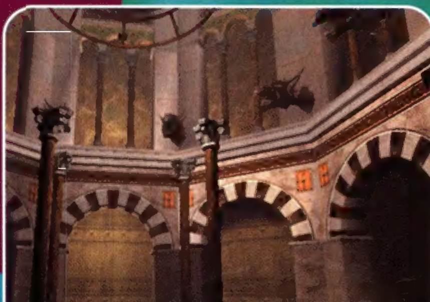
LucasArts heeft zijn PC achterban flink tegen zich in het harnas gejaagd door Obi-Wan te cancelen en Xbox exclusive te maken. Om nog een beetje goodwill te kweken hebben ze Star Wars - Battle For Naboo naast de N64, ook voor de PC gepland. Op zich heel logisch want Star Wars - Battle For Naboo is het officieuze vervolg op Rogue Squadron en ook deze game kwam op beide platformen uit.

BESTE GAME Aller Tijden

Heb je de antwoordkaart in de vorige Power Unlimited met jouw stem voor de Power Unlimited Awards ingevuld en teruggestuurd? Mooi, dan kun je nu via internet je stem uitbrengen in de extra categorie Beste Game Aller Tijden. Je kunt overigens ook deelnemen als je de antwoordkaart uit het vorige nummer niet hebt ingestuurd.
Check vanaf vandaag het Powerweb (www.powerweb.nl) en geef aan welke game jij de beste aller tijden vindt. Onder alle inzendingen wordt een wel heel spectaculaire prijs verloot. Als je wilt weten wat je precies kunt winnen, moet je nu snel naar www.powerweb.nl surfen.

Unreal Warfare

Naast Unreal 2 heeft Epic besloten nóg een andere Unreal game te gaan maken: Unreal Warfare. Waarschijnlijk zal Unreal 2 een spannende singleplayer ervaring worden met een diepe storyline, terwijl Unreal Warfare zich helemaal gaat richten op online (team)play.
Nieuw is de prachtige terrain engine die enorme levels op je scherm kan toveren. Daarnaast zien de levels er met de Unreal Warfare Engine 150 tot 200 keer gedetailleerder uit dan met de standaard UT engine.
Unreal 2 moet begin 2002 uitkomen en Unreal Warfare volgt in de herfst van volgend jaar.



POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen.

GAME BOY (COLOR)

Donkey Kong Country (januari)	9,6
Aladdin (februari)	8,6
Pokémon Pinball (december)	8,5

NINTENDO 64

Zelda: Majora´s Mask (december)	9,2
Turok: Shadow of Oblivion (december)	8,2
The World Is Not Enough (februari)	8,0

DREAMCAST

Metropolis Street Racer (januari)	9,8
Jet Set Radio (januari)	9,4
F355 Challenge (december)	9,0
F1 World Grand Prix II (december)	8,8
Quake III Arena (januari)	8,5

PLAYSTATION

Final Fantasy IX (februari)	9,0
Ducati World (januari)	8,7
Legend Of Dragoon (februari)	8,5
Mike Tyson Boxing (december)	8,5
Tomb Raider V (december)	8,5
Chicken Run (december)	8,4
UEFA Champions League 200/2001 (januari)	8,3
Medal Of Honor (december)	8,1
Dino Crisis 2 (december)	8,0
Knockout Kings 2001 (december)	8,0

PLAYSTATION 2

SSX (februari)	9,2
Time Splitters (december)	8,9
Rayman Revolution (februari)	8,7
International Superstar Soccer (december)	8,6
Orphen (februari)	8,4
ESPN X Games: Snowboarding (januari)	8,2
Madden NFL 2001 (februari)	8,1
Fantavision (december)	8,1
FIFA 2001 (februari)	8,0
Theme Park World (februari)	8,0

PC CD-ROM

Driver 2 (december)	9,5
Escape from Monkey Island (december)	9,2
Giants (februari)	9,0
Colin McRae Rally 2.0 (februari)	9,0
Sacrifice (december)	9,0
Alice (februari)	8,9
WW II Pacific Theater (februari)	8,8
Project IGI (december)	8,8
No One Lives For Ever (december)	8,7
Civilization: Call To Power II (januari)	8,6
Rune (januari)	8,6
Theme Park Inc. (februari)	8,5
B-17: Flying Fortress (december)	8,5
Delta Force Land Warrior (januari)	8,4
Hitman: Codename 47 (december)	8,4
FIFA 2001 (januari)	8,3
Zeus: Master of Olympus (december)	8,2
Gunman Chronicles (februari)	8,1
Fur Fighters (februari)	8,1
Starship Troopers (januari)	8.0

Power Top 10

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts en Radio 538

De Power Top 10 voor Nintendo, PC en PlayStation wordt samengesteld aan de hand van gegevens van de Dutch Interactive Charts en is gebaseerd op pure verkoopcijfers. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die de game vorige maand in de Power Top 10 innam.
De Radio 538 Top 10 komt tot stand in samenwerking met Radio 538 en bestaat uit de games die deze maand de hoogste scores krijgen in Power Unlimited.



Top 10 PLAYSTATION

1	(8)	Medal Of Honor: Underground
2	(2)	The World Is Not Enough
3	(-)	Crash Bash
4	(10)	SSX (PS2)
5	(5)	Tony Hawk 2
6	(1)	Driver 2
7	(3)	FIFA 2001
8	(-)	Colin McRae 2.0
9	(-)	Tekken Tag Tournament (PS2)
10	(-)	Dead Or Alive 2 (PS2)

Top 10 NINTENDO

1	(2)	Zelda: Majora's Mask (N64)
2	(8)	Mario Party 2 (N64)
3	(1)	The World Is Not Enough (N64)
4	(4)	Donkey Kong Country (GBC)
5	(-)	Mario Tennis (N64)
6	(-)	Pokémon Trading Card Game (GBC)
7	(-)	Smash Bros. (N64)
8	(6)	Pokémon Snap (GBC)
9	(-)	Tony Hawk (N64)
10	(3)	Pokémon Pinball (GBC)



Top 10 PC

1	(7)	Delta Force, Landwarrior
2	(5)	FIFA 2001
3	(-)	Project IGI
4	(-)	Alice
5	(-)	Rainbow Six, Urban Operations
6	(-)	Half Life, G & C
7	(1)	Red Alert 2
8	(8)	Colin McRae Rally 2.0
9	(3)	Hitman
10	(-)	The Sims, Het rijke Leven

Top 10 RADIO 538



RADIO 538 101.2 FM

1	Banjo-Tooie (N64)	9,6
2	Phantasy Star Online (DC)	9,0
3	NBA2K1 (DC)	8,9
4	Severance, Blade Of Darkness (PC)	8,7
5	Grandia 2 (DC)	8,6
6	Cultures (PC)	8,5
	Mechwarrior 4 (PC)	8,5
8	Star Trek: Starfleet Command 2 (PC)	8,4
	Unreal Tournament (PS2)	8,4
10	Moto GP (PS2)	8,3



BLACK & WHITE

Niemand mocht de revolutionaire godsim Black & White spelen voor de officiële release. Niemand? Nou, één mannetje wist door te dringen tot het zwaarbewaakte hoofdkwartier van Lionhead Studios, sprak met Peter Molyneux, speelde trillend van enthousiasme de PC versie en zag als eerste in Europa de game op PlayStation en Dreamcast.

PROLOOG

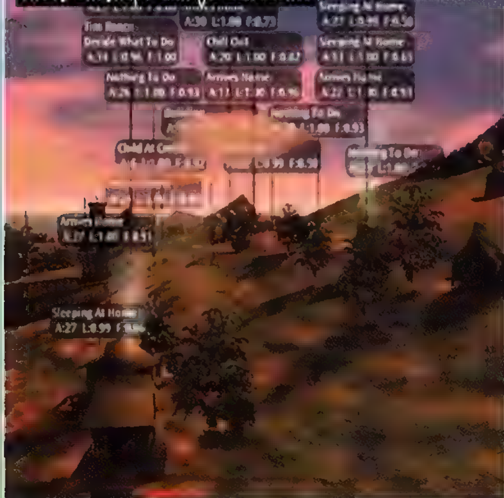
Black & White is zonder meer het spel dat de meeste media-aandacht ooit kreeg en dat is mede te danken aan de maker, Peter Molyneux, die een haast legendarische staat van dienst heeft. Ieder spel dat de man uitbracht, was een gillend succes. Zo is Molyneux de bedenker van games als Populous, Theme Park en Dungeon Keeper.
Ook van Black & White wordt veel verwacht. Heel veel. Ik slik dan ook ietwat zenuwachtig mijn lauwe koffie door als Peter Molyneux de deur opent, me begroet en we met strakke pas naar een testmachine lopen. Dit is een van die magische momenten waar je het als gamejournalist allemaal voor doet want tot mijn vreugde en verbazing staat Molyneux er op het spel zelf aan mij te demonstreren.

TRIPLE CHECK

De basics rond B&W mogen bekend zijn en anders sla je er maar een oude PU op na. Zowel Boris als ik hebben onze tekstverwerker al menigmaal laten ratelen ter ere van dit bijzondere spel en nu mag ik het dan eindelijk zelf spelen. Eerst laat ik echter een uiterst sympathieke Peter Molyneux 'zijn' kindje aan mij tonen.
Waar de man de energie en het enthousiasme vandaan haalt om ongetwijfeld voor de zoveelste keer de game uit te leggen, is me een raadsel. Zeker als je bedenkt dat het hele team zo'n dikke twaalf uur per dag maakt om de game af te krijgen. Een grote kaart met bugs-statistieken toont aan hoeveel fouten nog rechtgetrokken moeten worden en hoe de vorderingen verlopen. Gebiologeerd zitten de programmeurs, testers en sound engineers B&W door te zagen. Alles moet gecheckt worden. En nog eens. En nog eens.
"Sommige jongens gaan de hele nacht door en zitten hier tot zes uur 's ochtends", aldus een zelf ook niet al te wakkere Molyneux. "Het is dan ook het spannendste spel dat ik ooit heb gemaakt."

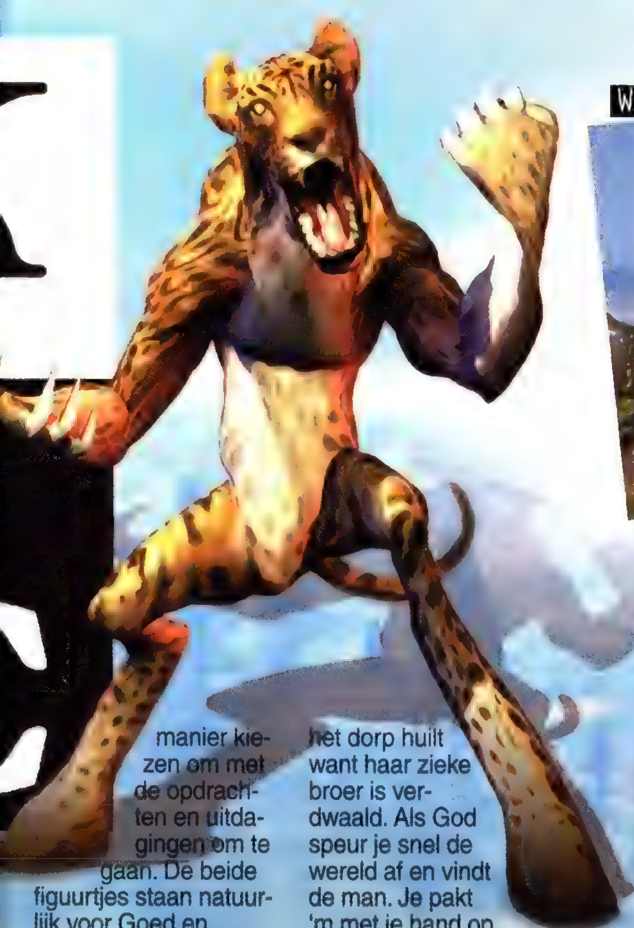
GEWETEN

Nadat Peter me de controles en wat foefjes heeft laten zien, laat hij me zelf aan de gang gaan. De besturing is heerlijk; alles gaat met de muis en voor keyboard junkies zijn er shortcuts maar die zijn eigenlijk niet nodig.
Het Black & White principe is tot in alle details uitgewerkt. In het begin van het spel word je als God geboren, naar aanleiding van een gebed van een of andere familie. Iedere keer als een sterveling bidt, ontstaat er in de magische wereld van B&W namelijk een God.
Vanaf dat moment is alleen jouw hand in beeld te zien; de hand van God... Gedurende het spel word je verder op weg geholpen door je geweten. Dit is hilarisch gevisualiseerd in een goedig, oud mannetje met een witte baard en een grimmig, dik duiveltje met het accent van een taxichauffeur uit New York. Deze twee figuren geven tijdens het spel voortdurend hun mening over bepaalde zaken. Je kunt de aanwijzingen van de twee volgen of een heel eigen


Niets ontsnapt aan je aandacht.


Laat de beesten maar binnen.


De hand van God grijpt in.




Wie zei daar lui paard?!


De dorpelingen worden een handje geholpen.


Zet me daar maar neer, meneer.

manier kiezen om met de opdrachten en uitdagingen om te gaan. De beide figuurtjes staan natuurlijk voor Goed en Slecht, voor Black & White.

PUNTEN SCOREN

Alles in de speelwereld van B&W heeft betrekking op goed of slecht. Als je met je hand een boom uit de grond rukt, word jij een paar punten slecht. Plant je de boom vervolgens terug, word je weer een paar punten goed. Alles wat je doet heeft invloed op de wereld om je heen en dan bedoel ik ook alles. Of je nu een evil God bent die angst inboezemt of een goede God die regeert met zachte hand, gedurende de hele game moet je afwegingen maken/beslissingen nemen en altijd zijn er meerdere mogelijkheden om problemen op te lossen, nooit kun je zeggen 'zo moet het en niet anders'.
Zo doen er zich allerlei omstandigheden voor waarbij je je ware aard kan tonen. Een voorbeeld: een vrouw in het dorp huilt want haar zieke broer is verdwaald. Als God speur je snel de wereld af en vindt de man. Je pakt 'm met je hand op en brengt de broer terug naar de huilende vrouw. De vrouw is vreselijk blij en zal je als Goede God aanbidden. Je krijgt punten en een heilige steen als beloning.
Maar het kan ook anders. Je kan de man oppakken en vanuit de lucht voor het huis van de vrouw naar beneden laten vallen. Dood. Vervolgens pak je een rotsblok en smijt die op de vrouw en je walst ook nog even haar huis plat. De heilige steen staat in het huisje dus die gris je weg. Iedereen is bang voor je en aanbidt je en je krijgt eveneens veel punten.

JE WEZEN BEN JEZELF

Bovenstaande situatie is een van de allereerste opdrachten en nogmaals; het is niet zo dat de ene manier van reageren beter is dan de andere. Hoe dat allemaal precies in z'n werk gaat, moet je zelf maar uitvissen maar het is zonder meer een van de allerleukste aspekten van dit spel. Dat zelf beslissen hoe je je in de B&W wereld gedraagt, heeft ook alles te maken met het wezen dat je later gaat opvoeden: een aap, een tijger of een koe (later kun je nog andere wezens kiezen). Je kunt je wezen flink evil maken en hem vals opvoeden. Je kunt hem ook braaf en lief opvoeden; net wat je wilt. Je wezen (creature) kun je inzetten bij de dagelijkse werkzaamheden van je stam (hout hakken, maïs oogsten enzovoorts) maar ook bij het vechten tegen andere stammen, andere wezens of het casten van magie.
Je krijgt namelijk steeds spreuken (windhozen, regen, bliksem, vuur) die steeds heftiger worden. Je wezen kan die spreuken overigens ook leren. Sterker nog, je wezen kan álles leren. Hij kijkt, imiteert, denk zelf na, volgt, maar gaat ook zijn eigen gang. Het is de bedoeling dat je één wordt met je wezen. Jij bent de vader, het wezen is je zoon.

SUBTIEL

De AI is ongelofelijk goed. Nooit eerder zag ik een computermodel zo slim reageren op


Begint die polonaise net leuk te worden, gaat iedereen zitten.


Wat voer jij in je schild?

BLACK & WHITE

mijn aanmoedigingen, straffen en handelingen. Het ene moment lig je om je wezen in een deuk, het andere moment loop je je aan hem te ergeren omdat ie weer eens eigenwijs zijn eigen gang gaat; net als in het echte leven.
Wat ook fantastisch is, is dat het spel alles wat je doet even subtiel als nauwlettend volgt. Ben je erg 'evil' bezig dan transformeert je wezen. Hij gaat steeds krommer lopen, krijgt een vuile blik en zijn nagels en klauwen worden steeds groter en scherper. De wereld om je heen wordt dan ook steeds grimmiger: het wordt donkerder, het weer is somber en de muziek klinkt steeds een tikje onheilspellender.
Speel je echter als een Heilige Moeder Theresa, dan is het vrolijkheid alom, een gekwetter van vogels, is iedereen blij en gelukkig. Jouw nederzettingen zien er dan meteen kleurrijker en frisser uit en de zon schijnt dat 't een lieve lust is.

DREAMCAST EN PSX

Sega mag de Dreamcast hebben opgegeven, er staan voorlopig nog een dikke honderd games op stapel en B&W is daar een van. En was ik even blij dat ik een early build van B&W op de Dreamcast mocht spelen.
De Sega controller leent zich opmerkelijk goed voor het grootste deel van de besturing. Met name het in- en uitzoomen gaat als een speer, zodat je lekker snel een goed overzicht over je eiland krijgt. Minder goed gaat het individueel aanklikken van bewoners of je creature omdat je nu eenmaal niet zo precies kunt aimen met de muis. Ik ben dan ook erg sceptisch over het vechten tussen de wezens onderling. Dat zal behoorlijk button bashen worden, terwijl je bij de PC altijd precies weet wat je wezen zal gaan doen.
De graphics op de DC versie zagen er trouwens niet verkeerd uit, al vind ik de PC versie met alle toeters aan duidelijk mooier. Niet zo gek want de DC versie is een 'straight port'.
De PlayStation versie is helemaal in een beginstadium maar wel is bekend dat de game flink zal worden uitgekleed. Alle secrets en extra's alsmede de grafische pracht zullen op de PSOne niet getoond kunnen worden.

NEXT-GEN

Molyneux wist mij te vertellen dat Black & White op de PS2 en op de Xbox zal verschijnen. De PS2 versie zal meer arcade worden, waarbij je je wezen direkt kunt besturen als ware het een character in een fighting-game. Of dat leuk is, moet je zelf maar beslissen maar over één ding is iedereen het eens: B&W zal het best tot z'n recht komen op de PC. De uitgebreide online mogelijkheden, de MOD communtiy, de extra gadgets en goodies die iedere maand gepost gaan worden, het voordeel van hogere resoluties, 32 bit texturen, de verschillende clans die onderling gaan battelen… allemaal PC features bij uitstek.
Het speciaal voor deze game opgerichte Black & White Studios zal zich verder gaan focussen op de PS2 en een Xbox versie zodat Molyneux na de release van de PC versie met verse energie aan een totaal nieuw projekt kan gaan beginnen.
We verwachten rond de E3 de eerste officiële aankondigingen. Spannend!

Ook luipaarden hebben soms romantische buien.

B&W op de DC.

De PSOne versie is nog in een beginstadium.

Daar komen kindjes van...

Power RAPPORT

PC CD-Rom
Fabrikant: Lionhead
Distributeur: Electronic Arts
Wordt verwacht: Eind maart

Ik heb de game gespeeld en als ik er een cijfer aan zou mogen geven, zou het zeker een 9,5 of hoger worden. Maar dat lees je officieel dus in de volgende PU. Belangrijkste is dat deze game alles doet wat het beloofde, en meer! Het godsim genre zal na Black & White nooit meer hetzelfde zijn.
JAN





Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Particle Systems
Distributeur: Infogrames
Verwacht: Maart 2001

Particle Sy[illegible] had [illegible]dig wat geld ter beschikking voor [illegible]pen[illegible] War 2 en dat gaat n[illegible] alle waarschijn[illegible]heid [illegible] tot een fasc[illegible]nde space-sim met ve[illegible]vrijheid, een [illegible]ad [illegible] missies en [illegible] gra[illegible] gev[illegible]
JAM

edge of chaos
INDEPENDENCE WAR 2

Developer Particle Systems pakt groot uit met deel 2 uit de Independence War serie. Nieuwe engine, nieuwe opzet, nieuwe gameplay.

UITSTEL
Independence War 2: Edge of Chaos is net als vele andere PC-games belast met het gevreesde uitstel-virus. Ik heb de game op de afgelopen E3 toch echt met een van de programmeurs gespeeld en het zag er allemaal erg af uit.
Wat is er in de weken daarna gebeurd met het spel? Hard schijfje gewist? Bugje gevonden? Virusje geïmplementeerd? De releasedata werd opeens verschoven. Er circuleerden zelfs geruchten dat IW 2 niet eens zou uitkomen.
Niets is echter minder waar want dit spel zal eind maart in de winkels liggen. En ik denk dat IW 2 best eens interessante titel kan gaan worden; de gloednieuwe Flux-engine biedt namelijk veel strakke mogelijkheden, maar daarover later meer.

LUCRETIA DE PIRATE
Gedwongen door de gruwelijke overbevolking op aarde zijn veel kolonisten de ruimte in gevlogen, op zoek naar bewoonbare planeten. En waar we die in het echt maar niet kunnen vinden, lukt ze dat in de gameswereld prima. Er ontstaat al snel een Commonwealth van kolonies, die na een paar jaar weer wordt veroverd door de onafhankelijken van de New Alliance.
Jaren van voorspoed volgen, maar ook daar komt de klad in. Het koloniale stelsel valt uiteen in allerlei kleine roverstaatjes en slavernij en piraterij zijn aan de orde van de dag.
In deze fijne samenleving wordt Cal Johnston geboren, zoon van de arme mijnwerker Felix en rechtstreeks afstammend van grootmoeder Lucretia, ooit een gevreesd pirate.

IN EN UIT DE BAK
Op een zwarte dag wordt Felix door Caleb Maas vermoord, de direkteur van een mijnbouwbedrijf waarbij de arme man schulden had. Cal zweert wraak en lijkt al snel in zijn opzet te slagen dankzij de hulp van Jefferson Clay, een koppige maar ervaren piloot. Net voordat hij de moordenaar van zijn vader te pakken heeft, wordt de piepjonge en overmoedige Cal echter in de kraag gevat en verdwijnt voor dertig jaar in de bak. Tenminste, dat was de bedoeling; Cal peert hem echter samen met vier inmates die allen het hart op de juiste plaats hebben. Het spel kan beginnen…

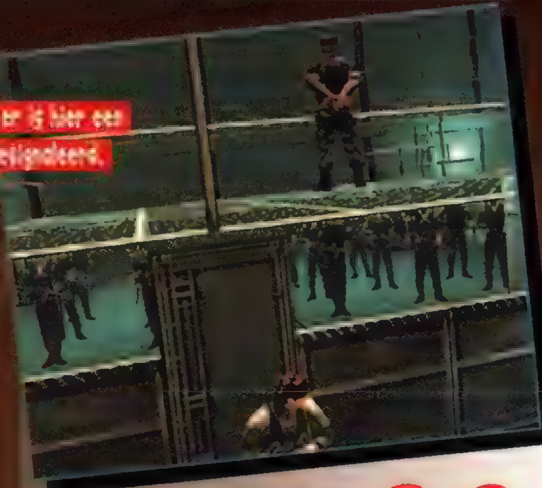
FLUX
IW 2 maakt gebruik van de door Particle Systems ontworpen Flux engine en dat heeft zo zijn voordelen. Allereerst is daar de open struktuur van de missies; de gamer krijgt voortdurend vanuit allerlei bronnen verschillende missies aangeboden. De ene is meer relevant voor het verhaal dan de andere, maar alles levert wat op. Ook het immense heelal staat geheel open voor exploratie met behulp van de verschillende soorten bestuurbare spaceships.
Ten tweede zijn alle voertuigen eindelijk onderhevig aan de wet van Newton; met andere woorden, de zwaartekracht heeft vat op de spaceships en die bewegen daardoor erg natuurgetrouw.

XBOX?
IW 2 wordt geleverd met een soort editor, waarmee gamers nieuwe missies of zelfs geheel nieuwe mods kunnen fabriceren. Dit alles is natuurlijk bedoeld ter ondersteuning van de Multiplayer mode die naast de gewone deathmatch opties ook een aantal meer vernieuwende spelvarianten zal bevatten. Aan deze mode wordt echter op dit moment nog druk gesleuteld.
In principe is IW 2 nu nog alleen geschikt voor de PC. De Flux engine is echter zo ingericht dat je slechts een setje nieuwe drivers hoeft te bouwen voor een poort naar een van de nieuwe generatie consoles. Wij denken dan ook dat er nog wel een Xbox versie zal volgen.



Shit politie; volgens mij vlogen we 359832 terwijl we maar 275500 mochten!

We kregen onlangs de mogelijkheid om het eerste level van Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty te spelen. Je begrijpt dat we helemaal lau werden en spontaan een vrije zondagmiddag opofferden.


Heren, er is hier een ding gesignaleerd.



SONS O
METAL
S O

DE INTRO

Metal Gear Solid 2 begint met een schitterend real time gerenderde intro film. De camera zoemt langzaam in op een grote brug. Het is aan het begin van de avondspits, het is al donker. Twee vierbaans wegen staan helemaal volgepropt met auto's en hun koplampen vervagen in de regen die over het wegdek zwiept. Hondenweer dus, je kunt amper vijf meter vooruit kijken. Toch loopt er iemand tussen de auto's over de brug; het is Solid Snake. Hij rookt een sigaret en duikt vanwege de gure wind wat dieper weg in zijn kraag.

HET VERHAAL

De prachtige beelden worden langzaam afgewisseld met een uitleg over wat er net na het vorige deel gebeurd is. Metal Gear Rex is openbaar geworden en elke atoomstaat beschikt tegenwoordig over een aantal exemplaren. Metal Gear Rex is oud nieuws, vandaag de dag hebben we te maken met een nog veel verschrikkelijker wapen: Metal Gear Ray, dat op dit ogenblik per schip vervoerd wordt naar de haven van New York. Maar het gaat niet lang goed; het schip wordt overvallen door Russische terroristen en een nieuw avontuur voor Solid Snake dient zich aan.

DE EERSTE KILL

Het spel begint met Snake die in elkaar gedoken achter een paar kisten op de voorsteven van het schip zit. De regen komt met bakken uit de hemel zetten en door de harde wind wordt het water alle kanten op geblazen, hetgeen het zicht beperkt. Snake kan wel in first person view kijken maar zelfs dan is het niet helemaal duidelijk wat er zich verderop afspeelt. Een verdieping hoger loopt een guard met in zijn hand een Kalashnikov (AK74) met daarop een zaklantaarn gemonteerd. Jammer genoeg heeft Snake in dit level alleen maar een gun met verdovingspijltjes. Er zit wel een laserrichter op de gun waardoor je in firstperson heel mooi op de bewegende schim kunt richten en schieten. Snake kan ook automatisch richten maar in first person kun je heel precies mikken. Dit is ook handig als je soldaten tegenkomt die een kogelwerend schild dragen. Je kunt ze dan onder het schild door in hun benen schieten. Het valt sowieso op dat vijanden iedere keer anders vallen. Dit heeft te maken met de plek waarop je ze raakt.

DE TWEEDE EN DE DERDE

We lopen een stukje verder over het dek en komen al snel twee andere guards tegen. Terwijl Snake met zijn rug tegen de muur staat, kan hij nu ook om een hoekje gluren. Je kunt ook in één keer de hoek om buigen en schieten, dit gaat super snel.
De derde guard besluiten we te wurgen omdat we hier zulke goede herinneringen aan hebben uit het vorige deel. We sluipen achter de arme man aan en net als we bij hem zijn, draait hij zich plotseling om. We zien het bekende rode uitroepteken boven zijn hoofd en voor we het goed en wel in de gaten hebben, zijn we omringd door soldaten die op Snake schieten en op hem inbeuken. Het is inmiddels duidelijk dat het een stuk lastiger is geworden om iemand te overmeesteren. Ook is de vijand een stuk beter in gevechten want we worden flink in elkaar geschopt. Overal zit bloed maar er liggen toch twee vijandelijke soldaten bewusteloos op de grond.
Er zijn nog twee anderen die zich langzaam terugtrekken terwijl ze nog enkele salvo's uitwisselen met Snake. De AI is werkelijk perfekt! Dit gevecht is zo realistisch dat ik er bijna akelig van word. We proberen Snake in veiligheid te brengen en gaan er met 'm vandoor. Het overbekende achtervolginsscenario volgt maar er is iets nieuws; de zogenaamde Intrusion mode. Als Snake zich ergens verborgen houdt en er komen soldaten dichterbij dan zien we die soldaten lopen op een klein videoscherm dat in de plaats is gekomen van de radar. Door deze kleine aanpassing verdubbelt de spanning want je ziet de guards zoeken!

MEESTERWERK

In de korte tijd dat ik Metal Gear Solid gespeeld heb, staat voor mij in ieder geval een ding als een paal boven water: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty voldoet aan mijn verwachtingen. Dat klinkt misschien een beetje droog maar mijn verwachtingen waren echt verschrikkelijk hoog gespannen. Zeker nu zoveel dingen in de game-industrie niet meer dan een hype blijken te zijn en ik de teleurstellingen eigenlijk een beetje moe ben.
Het is goed om te zien dat er tenminste nog één developer weet waar ie mee bezig is. Hideo Kojima verdient ontzettend veel respekt want ik denk dat alle gamers diep onder de indruk zullen zijn van zijn nieuwste meesterwerk.


Voorzichtig, er zit nog statiegeld op die flessen!


Koud, koud, nog kouder...



Hondenweer op het dek.



Als de buizen worden lek geschoten, komt er hete stoom uitgespoten.

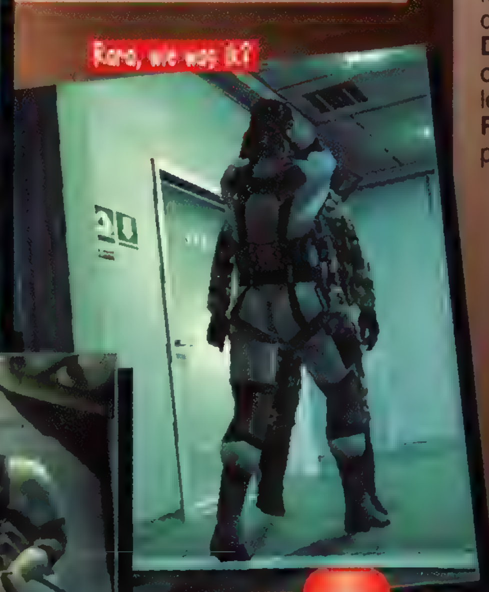
F LIBERTY

L GEAR

L I D



Dat gaat verliezen in eigen gelederen opleveren.



Rara, wie was ik?



Er achteraan of laat je 'm gaan?



Kogelvrije wanten dan, Snake?



METAL GEAR II in een notendop

We hebben de Demo uitgespeeld en er waren zo veel dingen die ons opvielen dat we er maar een overzicht van hebben gemaakt.

Bloed: Als je geraakt bent door vijandelijk vuur, ligt er vaak bloed op de grond. Als je hier in gaat staan, maak je voetafdrukken en soldaten zullen je zo altijd weten te vinden.

Hold Up: Je kunt vijandelijk soldaten beroven! Als je plotseling voor of achter ze gaat staan en je trekt je gun, doen ze hun handen omhoog en geven ze hun items af.

Brandblusser: In de gangen van het schip hingen een paar brandblussers. Als je die stuk schiet terwijl er soldaten in de buurt staan, krijg je een heel leuk effekt (en hele witte soldaten). Je hebt dan tijd genoeg om weg te komen.

Stoom: Hetzelfde geldt voor dikke pijpen die door het schip lopen. Je kunt ze stuk schieten en er komt dan hete stoom uit.

De Box: Natuurlijk is de doos er ook weer. We vonden in het eerste level maar liefst twee exemplaren.

Radio's: Vijandelijke soldaten roepen versterking op met behulp van hun radio. Je kunt een radio ook stuk schieten of onschadelijk maken met een chaff grenade.

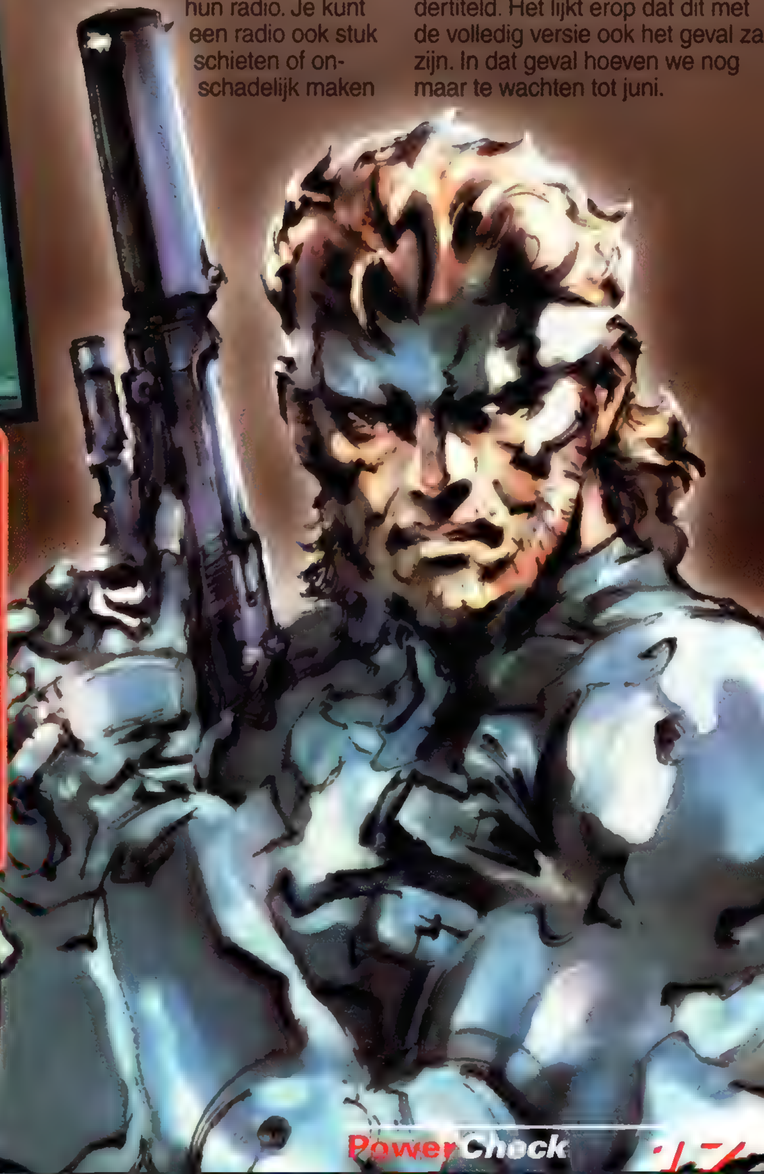
Hangen: Snake kan aan railingen hangen en zo ergens op of af klimmen. Als er toevallig een bewaker onder hem doorloopt en Snake laat zich vallen dan is de bewaker knock-out.

Slepen: Soldaten die dood zijn of bewusteloos kun je oppakken en wegslepen. Er gaat niets boven proberen ongezien een vijand weg te slepen terwijl zijn kameraden nog aan het patrouilleren zijn. Het was mogelijk om een bewusteloze soldaat te verstoppen in een kastje maar we konden hem ook overboord gooien.

Graphics: De hoekige randjes zijn weg! Deze demo versie is echt nog veel mooier dan de versie die we op de E3 en de ECTS op video zagen! Zou het anti-alias probleem van de PS2 eindelijk opgelost zijn?

Moeilijk: Er zijn verschillende moeilijkheidsgraden variërend van Very Easy tot Very Hard. In de laatste mode is het spel al voorbij als je één keer gezien wordt.

Subtitels: Onze demo was in het Japans gesproken en Engels ondertiteld. Het lijkt erop dat dit met de volledig versie ook het geval zal zijn. In dat geval hoeven we nog maar te wachten tot juni.



Who the fuck is Clive Barker nu weer? Een begrafenis-ondernemer? Een Frankenstein wannabee? Een arts gespecialiseerd in het beademen van terminale patiënten? Nope, het is een bekende horrorauteur.

Clive Barker's Undying

VERVLOEKT

In CBU (Clive Barker's Undying) speel je de avonturier Patrick Galloway die leeft in het mysterieuze Ierland van 1920. Galloway moet zijn vriend Jeremiah Covenant uit de brand helpen. Deze knakker is namelijk vervloekt. Als laatste van de vijf Convenant kids is hij het slachtoffer van een oude vloek die ervoor zorgt dat zijn donkere en macabere familie uit de dood is opgestaan en hem het leven zuur wil maken. Tot de dood erop volgt.

Handig in dit geval is dat Galloway over paranormale krachten beschikt. Met behulp van magie en het opspeuren van geesten moet jij het mysterie rond de vloek oplossen en tussendoor een paar honderd skeletten, zombies, monsters en andere ijzingwekkende en ondefinieerbare creeps bevechten.











DREIGEND

CBU draait op een verbeterde Unreal engine en dat is te zien. Al waren de levels die ik kon spelen van deze instabiele bèta erg donker, de leveldetails en de sfeer fonkelden er vanaf. Je speelt namelijk met wapens én met magie hetgeen behoorlijk interessante gameplay en effekten oplevert.

Er zijn afwisselend buiten- en binnenlokaties en die zijn met veel verve uitgewerkt. Ook de monsters komen in verschillende gedaanten en deden me keer op keer rot schrikken. Met name de animaties van de beesten is subliem. Soms kijken ze je van verre aan en komen dan ineens op je afgespurt om je in een flits naar de keel te grijpen.

COMBAT

De combat in CBU is in tweeën gesplitst. Links in je hand heb je een wapen en met rechts kun je spreuken casten. De wapens variëren van oude revolvers, Molotov cocktails, een speerboog, een scherpe zeis, een soort magisch kloppend hart tot een heus Tibetaans oorlogskanon (een soort voorloper van de rocketlauncher). Links kun je attack- en defense spreuken op je vijanden afschieten. Het leuke is dat je dus tegelijkertijd kunt knallen en kunt toveren. Zo is er een spreuk die de vijand in een donkere omgeving oplicht, en terwijl dat gebeurt kun je met links datzelfde beest volpompen met lood.

THE 6TH X-FILES?

De magie in CBU is even interessant als doeltreffend. Sommige spreuken geven namelijk ook geheimen en een diepere laag van het verhaal weer.

Zo is daar bijvoorbeeld de Scrying spell. Deze spreuk kun je gebruiken om beter te kunnen zien in donkere omgeving waardoor ie wekt als een soort infrarood of nightgoggles. Daarnaast legt deze spreuk ook geheime deuren, luiken en doorgangen bloot, laat hij voetsporen zien die normale stervelingen niet kunnen zien en... kan je geesten van overleden mensen tonen. Say [illegible] wel, CBU heeft een heus X-files en The 6th Sense tintje. Steeds als je magische stenen oplicht, weet je dat de Scrying spell meer kan laten zien dan wat er op het eerste gezicht aan de hand lijkt. Dit geeft deze game een kippenvellaag mee die nog lang in je nek zal doorkriebelen.

Power KAPPORT

PC CD-ROM/ PS2

Fabrikant: Dreamworks
Distributeur: Electronic Arts
Verwacht: 1e Kwartaal 2001

[illegible] Clive Barker's Undying [illegible] To be continued...

Shadow of Memories

Konami nam PU mee naar het Duitse stadje Heidelberg. Het is de setting voor een spel dat wel eens de geboorte van een heel nieuw genre kan inluiden.

DIGITAL NOVEL

Shadow of Memories is een zogenaamde Digital Novel. Dit is een term die Konami heeft bedacht voor games die eigenlijk meer films zijn dan games. Ik zeg nou wel games in het meervoud maar voor zover ik weet, is er nog nooit een spel geweest zoals Shadow of Memories.
Bij Konami realiseerden ze zich op een gegeven moment dat bij de Japanse action RPG's de nadruk steeds meer op het verhaal komt te liggen en de aktie minder belangrijk lijkt te worden. Ze besloten om dit idee te perfektioneren en een interaktief verhaal te maken.
Je zou kunnen zeggen dat Shadow of Memories speelt alsof je een boek leest. In plaats van tekst zien we prachtig geanimeerde cut scenes en daarbij komt ook nog dat je het spel op vijf verschillende manieren kunt uitspelen. Je begrijpt dus waarom ik denk dat hier een nieuw genre is geboren.

VERMOORD

Je moet goed begrijpen dat de gameplay van Shadow of Memories uit weinig meer bestaat dan een beetje rondlopen en de volgende event triggeren waarna je weer een stuk film van soms wel 20 minuten te zien krijgt. Je snapt dat zoiets alleen werkt als het verhaal extreem boeiend is en de sfeer je bij de strot grijpt en niet meer loslaat totdat je het spel hebt uitgespeeld.
Gelukkig heb ik geen enkele twijfel over het verhaal want dat wint wat mij betreft de originaliteitprijs van 2001. Wat is er namelijk aan de hand? Shadow of Memories is een tijdreis spel. Het verhaal begint met een jongen genaamd Eike die leeft in een fiktieve stad die erg veel lijkt op het rustieke Heidelberg. Deze stad ademt oudheid en elke steen waarop je staat heeft een uitstraling van 1000 jaar geschiedenis.
Je weet dat er honderdduizenden mensen door dezelfde straat zijn gelopen met honderdduizend verschillende verhalen maar op het moment dat jij er loopt is het mistig en stil en alleen de geest van de tijd spookt rond in je achterhoofd. Op dat moment wordt Eike, onze hoofdpersoon, door een onbekende vermoord.

MONSTERFILM

Eike wordt wakker op straat en kijkt op zijn horloge. Hij gelooft zijn ogen niet want hij ziet dat hij een half uur terug in de tijd is gegaan en dus nog niet dood is. Droomt hij? Hij merkt ook dat hij de mogelijkheid heeft gekregen om naar vier verschillende perioden in het verleden te 'springen'. Wat is er gebeurd?
Na nog een filmpje van meer dan een half uur heb je begrepen dat je nu de mogelijkheid hebt gekregen om door de tijd te reizen en dat je je eigen moord moet zien te voorkomen.
Voordat je dat kunt doen moet je echter eerst uitzoeken wat de geheimzinnige figuur Homunculus voor iemand is en in no-time ben je verwikkeld geraakt in een van de intriges die zich de afgelopen 500 jaar in het kleine stadje hebben afgespeeld.
Het spel bestaat uit tien hoofdstukken en aan het einde van elk hoofdstuk word je weer vermoord. Het is de bedoeling dat je steeds je eigen dood voorkomt door invloed uit te oefenen op de gebeurtenissen die tot je dood leiden.
Klinkt ingewikkeld? Ik



Waaat! Staan we over 300 jaar op pagina 20 van de PU!?



Schijt, ben ik alweer vermoord.



Nee man, het is niet wat je denkt...


Eike heeft zijn typische RPG-look.


Ja, ik heb dezelfde kapper als Eike.



zal even een voorbeeld geven. Op een gegeven moment loop je in het heden over straat. Je ziet twee meisjes op straat die naar een poster van een monsterfilm kijken. Je hoort de meisjes zeggen dat ze het maar een kut film vinden en ze lopen door. Zodra ze weg zijn komt er een auto uit het niets en rijdt je dood.
Je gaat terug in de tijd en je komt een filmmaker tegen. Je praat met hem en hij vraagt je om advies voor een nieuwe film. Je hebt dan twee keuzes: je kunt hem aanraden om een film over monsters te maken of een film over een seriemoordenaar die door de tijd reist. Natuurlijk raad je hem aan om het laatste te doen en wanneer je dan teruggaat naar het heden, is de poster veranderd en blijven de meisjes opeens geïnteresseerd staan praten. Je bent niet meer alleen en de auto rijdt weg.

EITJE?

Shadow of Memories is een super stijlvol spel maar het lijkt erop dat het ook een heel makkelijk spel is. De mensen waarmee je moet praten en de objekten die je moet pakken, worden allemaal aangegeven door een blauwe pijl. Zelfs de deuren waardoor je moet lopen zijn gemarkeerd en als het de bedoeling is dat je een tijdreis maakt dan wordt dit ook aangegeven, er staat zelfs bij naar welke tijd je moet reizen. Op zo'n manier hoef je dus helemaal niet meer na te denken over de puzzels want dat zijn gewoon geen puzzels meer.
Daarnaast is het spel, volgens de makers, snel uitgespeeld alleen zul je merken dat je na het uitspelen maar 35% van het spel gezien hebt. Je moet het spel dan nog een keer spelen en proberen een ander einde te forceren. Als je alle vijf einden hebt gezien, krijg je pas een goed beeld van het hele verhaal en alle intriges die zich in het middeleeuwse Duitsland afspeelden. Dan pas heb je het spel uitgespeeld.

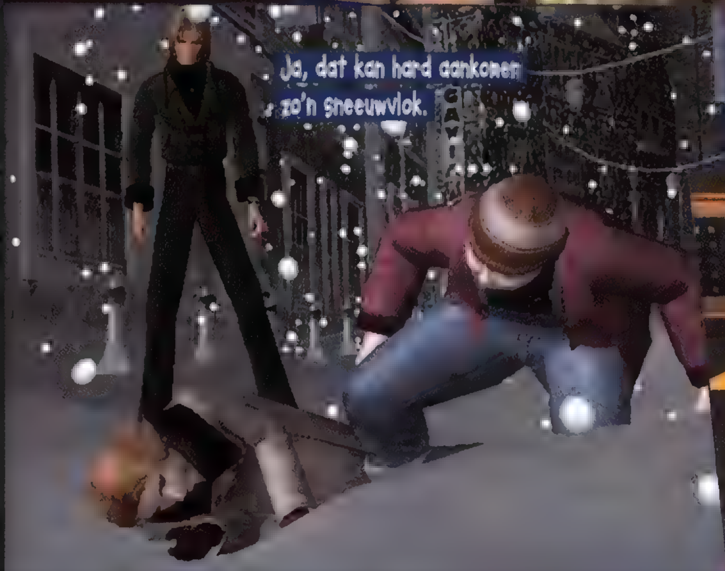
GAME?

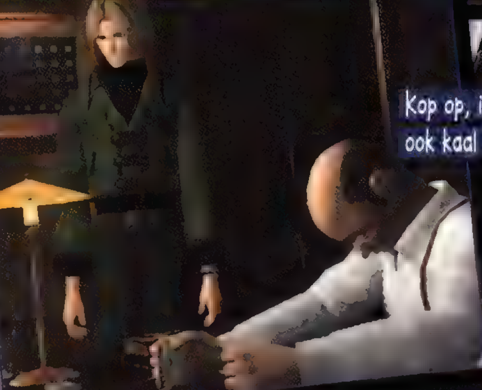
Shadow of Memories ziet er werkelijk prachtig uit. Het is misschien wel de mooiste PlayStation 2 game die we dit kwartaal te zien krijgen. Ook het verhaal is knap bedacht en wordt heel stijlvol verteld. Mijn enige angst is dat er tussen al die uren durende cutscenes zo weinig gameplay overblijft dat deze Digital Novel eigenlijk geen game meer te noemen is.


Volgens mij ligt er een belangrijke aanwijzing in de slaapkamer.


Ssst en straks de pagina heeel zachtjes omslaan hè.


O nee, daar heb je Ed en z'n slagroomtaarten zijn nog niet klaar!


Ja, dat kan hard aankomen zo'n sneeuwvlok.


Kop op, ik ben vroeger ook kaal geweest.

Power RAPPORT

PLAYSTATION 2
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Verwacht: Maart 2001

Shadow of Memories is een van de meest veelbelovende titels die ik tot nu toe op de PS2 heb gezien. Het concept is uniek maar het is de vraag of er nog wel een spel overblijft als je urenlang naar een soort real time gerenderde film zit te kijken. We laten het je binnenkort weten in onze review.
BOSS

Sonic Adventure 2

Tien jaar geleden zag de eerste Sonic titel het levenslicht op de MegaDrive en sindsdien is de bliksemsnelle egel niet meer weg te denken uit het repertoire van Sega.

HAPPY BIRTHDAY

Sonic is bijna tien; 23 juni 1991 kwam hij voor het eerst uit z'n holletje en sindsdien is hij de grootste concurrent van Nintendo's Mario. Tenminste... dat was hij, want vandaag de dag zijn de verhoudingen een beetje veranderd en lijkt het erop dat Sonic en Mario hun krachten beter kunnen bundelen om zo het marketinggeweld van Microsoft en Sony te trotseren. Desalniettemin heeft Sega besloten dat Sonic Adventure 2 een Triple A game moest worden die nog het een en ander zou kunnen toevoegen aan de indrukwekkende reputatie van de pijlsnelle hedgehog.
En dat zou best wel eens kunnen gaan lukken want onlangs stuurde Sega UK ons een demo disc van Sonic Adventure 2 en wat we zagen verbaasde zelfs de meest optimistische Dreamcast fanaat bij ons op de redactie.

CRÈME DE LA CRÈME

Om te beginnen zijn de graphics mooier dan alles wat je tot nu toe op de Dreamcast hebt gezien. Het is gelijk duidelijk dat we hier te maken hebben met de eerste van een nieuwe generatie DC games. Eigenlijk dacht ik zelf dat we met Metropolis Street Racer wel het grafische hoogtepunt van de Dreamcast hadden bereikt. Niets is echter minder waar; de textures zijn van zo'n hoge kwaliteit dat je spontaan medelijden krijgt met die arme PlayStation 2 en zijn miezerige 4 Mb aan texture ram.
Verder niets ten nadele van de PS2 overigens want het zegt meer over de kwaliteiten van Sonic Team dat met deze titel opnieuw bewijst de crème de la crème van Sega's development teams te zijn.

DE EGEL HAS LANDED

Sonic is back en wel met een paar opzienbarende veranderingen. In de eerste plaats is het adventure element dat we in de vorige Sonic game tegenkwamen, zo goed als verdwenen.
Je zult in Sonic 2 dan ook niet meer met mensen hoeven te praten om puzzels op te lossen. Dit lijkt mij een



Tarzan heeft 't allemaal van Sonic afgekeken.

goed idee want een platformgame is een platformgame en mensen zoals ik hebben nu eenmaal weinig geduld.
Het is dus veel meer rennen en springen geblazen dan in het eerste deel en omdat dat alleen niet genoeg is, toont Sonic deze keer ook interesse in Extreme Sports. We zien de egel met een snowboard uit een helikopter springen en een eindje skysurfen voordat hij in de straten van San Francisco zijn surfkwaliteiten verder op de proef stelt. Je ziet het. Sonic gaat met zijn tijd mee.
Ik kan je verklappen dat de aktie in Sonic Adventure razendsnel is en de Dreamcast produceert een constante framerate van 60 frames per seconde waardoor je de schitterende achtergronden van San Francisco, bossen en pakhuizen razendsnel aan je voorbij ziet trekken.
De details van de achtergronden en de characters zijn gewoon te mooi om waar te zijn. Ik heb het al eerder gezegd maar het blijft gewoon ongelofelijk om te zien dat het spel zo verschrikkelijk snel gaat en toch nog zo verschrikkelijk speelbaar is.

DARK SONIC

Over het verhaal van Sonic 2 tasten we nog in het duister maar we kregen van Sega wel enkele dikke hints.
Het lijkt erop dat Sonic, Tails en Knuckles weer de helden van het spel zijn en ze zullen het ook deze keer weer moeten opnemen tegen de evil Dr. Eggman.
Er lijkt echter meer aan de hand; er is namelijk ook een duister alter ego van Sonic in het spel aanwezig en deze Dark Sonic schijnt een belangrijke rol te spelen. Wat die rol is of waar Dark Sonic vandaan komt, weten we op dit ogenblik niet maar we houden je op de hoogte.
Natuurlijk zien we ook de Chaos weer terug. Deze kleine schepsels moeten weer bij elkaar gebracht worden op bepaalde plekken. Het leuke is deze keer vooral dat de Chaos beschikken over emoties en dat staat garant voor enkele komische misverstanden.
Verdere details over het verhaal konden we niet achterhalen maar je kunt er op rekenen dat we in de definitieve review van Sonic Adventure 2 precies uit de doeken zullen doen hoe de vork in de steel zit.

PERFEKTIE

Toen de eerste Sonic Adventure werd gelanceerd, waren er toch wel wat problemen met de engine van de game. Zo werden de characters niet altijd op de juiste plek neergezet waardoor je het gevoel kreeg dat ze net een klein stukje boven de grond zweefden en van tijd tot tijd liet de camera het ook afweten. Een platformgame wordt dan wel heel lastig.
Het is ook wel begrijpelijk want destijds moest Sonic Adventure perse voor de kerstdagen de deur uit want er waren amper nog vette titels op de Dreamcast. Gelukkig is de situatie deze keer anders want er zijn de laatste tijd verschrikkelijk veel vette titels op de DC uitgekomen. Er was dus nauwelijks tijdsdruk en dat is in de demo eigenlijk al zichtbaar want het spel straalt gewoon perfektie uit en dat is toch wel het beste compliment dat je als developer kunt krijgen.
Het is jammer dat de demo maar zo kort is want het is gewoon te wreed om na het spelen van een paar levels nog eindeloos te moeten wachten op de final release maar that's life. Sonic Adventure 2 is klaar als ie klaar is en ik denk dat onze hedgehog dat ook wel verdient. Per slot van rekening zijn er de afgelopen tien jaar al 86 Sonic games uitgebracht en er bestaat bij mij geen twijfel over dat nummer 87 een toppertje gaat worden.

Ballen is leuk maar maak er geen chaos van jongens.

Best wel knap voor zo'n ouwe egel.

Weet je hoe egeltjes oversteken? Heeeel voorzichtig.

Dr.Eggman is weer van de partij want een ei hoort er bij.

Streetsurfen, je moet 't maar durven.

Wow, een board met ABS!

Power RAPPORT

DREAMCAST
Fabrikant: Sega
Distributie: Sega
Verwacht: Februari 2001
(in Japan)

VISITE-KAARTJE

Van Volition, de makers van Freespace 2 verwacht ik veel goeds dit jaar. Zo staat de revolutionaire shooter Red Faction op de plank; een heus knalfestijn waar voor het eerst in de geschiedenis van de first-person shooters hele muren, balken, plafonds en complete gebouwen aan gort geschoten kunnen worden. Je moet zelfs door muren heen kunnen rijden met voertuigen… mjammie.
Naast deze shooter gaf Volition in de States al z'n visitekaartje af met de game Summoner. Hoewel de meningen over dit spel uiteenlopen, kijk ik er zeer naar uit. Deze RPG is aan de andere kant van de oceaan al op de PS2 verschenen en binnenkort volgt Europa, en dat is mooi want een lekkere hack-and-slash RPG vol brute magische spreuken was er nog niet op de PS2. De PC versie laat overigens ook niet lang meer op zich wachten.

DIEP

Opvallend is dat Summoner in de States dus eerst op PS2 is uitgekomen en later op PC verschijnt. In Europa moeten beide versies tegelijkertijd in de winkels liggen.
Doordat de game eerst op PS2 verscheen, zou je misschien denken met een typische console RPG te maken te hebben, maar niets is minder waar. Summoner gaat behoorlijk dieper dan je van een consolegame gewend bent en het zal je dan ook niets verbazen dat Summoner van oorsprong een PC only projekt was.
Die diepte zit 'm bijvoorbeeld in het feit dat steden en dorpen enorm druk bevolkt zijn en dat je met iedere snoeshaan die je tegenkomt kunt praten. Sowieso zal je veel conversatie en tekst vinden, dit vooral om een knap verhaal te vertellen dat een stuk minder lineair is dan de meeste (console) RPG's.
Het non-lineaire karakter vinden we met name terug in behoorlijk wat sidequests en de manier waarop de karakters zich ontwikkelen. Maar daarover later meer, eerst is het tijd voor het verhaal.

PER ONGELUK

Het verhaal van Summoner heeft een aardig origineel begin. De hoofdrolspeler is Joseph, een heuse Summoner die de magische krachten heeft om wezens en magie aan te roepen. Vooral het oproepen van magische monsters (het 'summonen') is een gave die zeer uitzonderlijk is.
Echter, Joseph heeft ooit eens per ongeluk een demon 'gesummoned' die vervolgens zijn hele dorp inclusief familie en geliefden vermoordde. Na die zwarte dag zwoer Joseph nooit meer van zijn krachten gebruik te maken.
Genoeg voer voor een psychiater dus, maar de leren sofa was in die dagen nog niet uitgevonden. En zo wil het lot dat het thuisland van Joseph, het sprookjesachtige Medeva, op een dag bedreigd wordt door een kwade macht. Om zelf te kunnen overleven en de mensen van Medeva te redden, is onze held wel gedwongen opnieuw zijn magische krachten aan te spreken.
Wat volgt is een lange avontuurlijke queeste waarbij de zoektocht naar de vijf heilige Summoner ringen centraal staat. Deze heeft Joseph nodig om de zwarte legers die Medeva bestoken voorgoed te verslaan.

KARAKTERS

Joseph zal niet in zijn eentje de omgeving van Medeva hoeven af te speuren; hij vormt samen een party van vier bestaand uit Jekhar, Fleece en Rosalind.
Ieder karakter heeft zijn eigen skills. Jekhar is een bloeddorstige warrior die met name bedreven is in close combat en graag met bijlen en zwaarden hakt. Hij is de man voor het di-

Summoner

Spelers die na Diablo 2 en Baldurs Gate 2 wel weer wat vers RPG bloed willen, kunnen zich vast verheugen op Summoner dat binnenkort voor zowel PC als PS2 zal uitkomen.



Hé Rosalind, reptielenleren handtasje voor noedendag!

Sou jij 'm even bezig, bij mij loopt 't dan door de broek.

Hij schudt de spreuken zo uit z'n mouw, de knapperd.

rekte contact, het afpoeieren van grijpgrage monsters en sterke dommekrachten. Rosalind is een healer en gebruikt net als Joseph magie. Plaats haar boven op een heuvel en ze gaat zich te buiten aan magische aanvallen en defensieve akties. Fleece is een thief en zal zich dus meer bedienen van de sneaky aanvallen.
Het grappige is dat je vanuit het perspektief van alle vier de karakters kan, nee moet, spelen. Om de experience points goed te verdelen zul je al je vier leden om de zoveel tijd willen upgraden, hetgeen wisseling van karakters vereist. Wederom een voorbeeld van de diepere gameplay.

VIJF RINGEN

De vijf ringen die Joseph gedurende de game verzamelt, symboliseren allemaal een andere kracht en andere spreuken. Ook de monsters die hij kan summonen verschillen en hebben sterke en zwakke kanten.
Als je alle vijf de ringen om je vingers hebt geschoven en genoeg punten hebt verzameld, kun je maar liefst twintig verschillende wezens summonen. Deze wezens zijn behoorlijk inventief bedacht, net zoals de vijanden die je pad kruisen. Dat komt door de mix van een Engels middeleeuwse wereld gecombineerd met Aziatische thema's en mythen. Dit samen levert een prachtig ogende wereld op vol kleurige magie, fantasievolle monsters en realistische werelden met een steeds veranderende omgeving. Afgaand op de berichten, moet ook het AI systeem erg inventief zijn, waarbij je jouw medereisgenoten kunt instellen en orders kunt geven. Daarnaast zullen ze zelf ook menig robbertje uit kunnen vechten zonder instrukties.



Magie met afstandbediening

Ach, nou is ie stuk.

Een acuut geval van blauwzucht.

Viezerik, ik zag je wel onder m'n rokje gluren!

Power RAPPORT

PC CD-ROM/ PS2
Fabrikant: Volition/ THQ
Distributeur: Atoll Soft
Verwacht: 1e Kwartaal 2001

Summoner lijkt een behoorlijke diepe RPG met spectaculaire magie en dito battles. Hopelijk zullen ook de console junkies de diepe gameplay trekken.
JdH







GRANDIA II

Net na de jaarwisseling kregen we Grandia II op ons bord, de RPG waar menig Dreamcast bezitter zijn linkerbal voor zou afstaan.

BELOFTE

Tot vandaag de dag hebben we hier in het westen nog maar weinig Japanse RPG's op de Dreamcast gezien. De spellen worden wel gemaakt maar zijn vaak zo obscuur en typisch Japans dat westerse uitgevers al bij voorbaat niet geïnteresseerd zijn.
Dat geldt natuurlijk niet voor die paar grote titels die met veel budget en bombarie zijn gemaakt en waarvoor eigenlijk al bij voorbaat vaststaat dat Europese gamers wèl interesse hebben. Natuurlijk kennen we allemaal de Final Fantasy games maar ook het eerste deel van Grandia wist een onuitwisbare indruk te maken op Saturn en PSX. Het spel was een groot succes en waar Final Fantasy de standaard zette met graphics en muziek, deed Grandia dat op het gebied van de gameplay.
In dat licht gezien is het begrijpelijk dat honderdduizenden RPG fans al meer dan een jaar likkebaardend zitten te wachten tot het vervolg eindelijk in de winkels ligt.
Nu is het dan zo ver en kunnen we gaan kijken of de belofte wordt ingelost.

GEOHOUND

Het verhaal begint met Ryudo, een potige knaap die niet snel van iets onder de indruk raakt. Hij is een geohound, iemand die buiten de samenleving staat en leeft van het goud dat hij verdient met het opknappen van gevaarlijke klusjes. Ryudo is grof en cynisch en wordt altijd vergezeld door zijn trouwe vogel Skye.
Op een mooie zomerdag krijgt Ryudo de opdracht om de bodyguard te zijn van Prinses Elena. Het is een vreemd verzoek want waarom zou een prinses ook maar in de buurt willen komen van een botte en onbeschofte geohound? Ryudo vertrouwt het zaakje niet maar Skye wijst hem er fijntjes op dat het een opdracht is en dat er goud mee te verdienen valt.
Ryudo gaat op pad en ontdekt dat het de bedoeling is dat hij prinses Elena begeleidt door het zwarte woud en haar beschermt tegen de monsters. De Prinses is namelijk op weg naar een speciale tempel waar een geheimzinnige ceremonie moet worden uitgevoerd die er toe moet leiden dat de vleugels van het kwaad weer stevig opgesloten komen te zitten.
Die vleugels behoren toe aan Valmar, een duivel die ooit door Granas, de god van het licht, is verslagen in een brute strijd. Valmar was verslagen maar niet gedood; zijn lichaam werd gevangen gehouden in de tempel maar hij begon aan kracht te winnen en zijn evil powers namen toe.
Hoogste tijd dus voor die ceremonie waarin prinses Elena vanwege haar magische gezang een belangrijke rol speelt. Zoals te verwachten valt verloopt de ceremonie dramatisch en weten de krachten van het duister zich voorgoed te bevrijden.
Je snapt dat er voor Ryudo weinig anders op zit dan de strijd aan te binden met Valmar en de mensheid te redden.

VROUWEN EN GOD ZIJN NEP

Zoals je merkt is het verhaal flinterdun en valt de afloop eigenlijk al vanaf de eerste minuut te voorspellen. Ik moet toegeven dat er wel nog een aantal verrassende plotwendingen zijn maar als ik heel eerlijk ben, is het niet genoeg voor een spel van dit kaliber.
Een RPG moet het namelijk voor een groot gedeelte hebben van een aangrijpend verhaal en daarin faalt Grandia II jammer genoeg met deze voorspelbare shit.
Gelukkig slaagt developer Game Arts er wel in om de karakters goed uit te werken waardoor je binnen no-time gehecht aan ze raakt. Vooral Ryudo komt met zijn super chagrijnige karakter goed uit de verf. Hij weet prinses Elena keer op keer op de kast te jagen want naar eigen zeggen heeft hij een hekel aan vrouwen en aan god en dat vat de vrome prinses nogal persoonlijk op.
Ook de dialogen zijn voor Japanse begrippen redelijk goed uitgewerkt en vertaald. Is het je trouwens wel eens opgevallen dat in Japanse games een vraag altijd eerst (gedeeltelijk) herhaald wordt voordat hij wordt beantwoord? Dus als iemand vraagt "Heb je Ryudo gezien?" is het antwoord: "Ryudo? ....blabla". Nou ja, het is een kleinigheid maar op een gegeven moment gaat dit echt behoorlijk op de zenuwen werken.

GEEN RANDOM ENCOUNTERS!

Tot mijn grote vreugde wordt het zwakke verhaal van Grandia II helemaal goed gemaakt door de geweldige gameplay. Ik ken werkelijk geen enkele andere RPG die zo goed is uitgewerkt als Grandia II. Ten eerste komen de tergende 'random encounters' in dit spel niet voor. Monsters


Hé creep, ik kan m'n veters zelf wel vastmaken.


Knippen en scheren.

Slang zal je leven?


De battles zijn van ongeëvenaard niveau.

lopen altijd rond en als je wilt, kun je ze ontwijken. Je kunt ze zelfs van achteren aanvallen als ze van je weg lopen. Je hebt dan het initiatief bij de aanval en je kunt flinke schade aanrichten voordat het monster mag aanvallen.
De gevechten zijn ook niet echt turn-based maar je moet na elke aanval wachten totdat een krachtbalkje zich opnieuw heeft opgeladen. Naarmate je sterker wordt, vult dit balkje zich natuurlijk sneller. Dit geeft een extra taktisch element aan het spel.
Bovendien zijn de battles sowieso de beste die ik ooit in een RPG ben tegengekomen. Je kunt groepsleden belachelijk sterk maken en magische krachten links laten liggen of je kunt het mooi verdelen.
Het leuke is dat er niet één juiste weg is; je kunt met elke taktiek winnen als je maar geen domme dingen doet.

DRAAIBAAR

De besturing van Grandia II is super simpel maar toch doordacht. Zo is het mogelijk om met de L en R knoppen het scherm op elk moment te draaien. Zo voorkom je dat je ergens in een dooie hoek een monster over het hoofd ziet. Ook als er ergens een trap aanwezig is dan zie je altijd een grote pijl die je daar op wijst. Je zult bij dit spel nooit het idee hebben dat je iets over het hoofd hebt gezien.
In principe is dit koel maar op een gegeven moment wordt het wel duidelijk dat Grandia II erg makkelijk is uit te spelen. Je zult geen ingewikkelde puzzels tegenkomen of in onmogelijke doolhoven verstrikt raken want er zijn geen ingewikkelde puzzels en je kompas vertelt je altijd welke kant je op moet lopen. Als je dan ook bedenkt dat het verhaal erg voorspelbaar is dan begrijp je dat Grandia II uiteindelijk toch geen 9 of hoger verdient.


Kom maar jongens, hier zijn de Pokémon plaatjes ook uitverkocht.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9.0	8.5	9.5

- \+ Gameplay is perfect
- \+ Real-time battles
- \+ Prachtige RPG sfeer
- − Cliché verhaal

DREAMCAST
Fabrikant: Game Arts
Distributeur: Guillemot

8.6

BANJO-TOOIE

Na vijf jaar is Rare nog altijd bezig met het maken van games voor de N64. Natuurlijk zitten we allemaal nog vol spanning te wachten op Conkers Bad Fur Day maar ook Banjo-Tooie stond hoog op onze lijstje.



GRUNTY'S RETURN

De brutale beer en de vrolijke vogel zijn terug, en hoe! Het verhaal speelt zich af twee jaar nadat onze helden Gruntilda de heks hebben weten te verpletteren onder een rotsblok. Terwijl Banjo-Kazooie, Mumbo en de mol Bottles gezellig binnen een potje zitten te kaarten, worden ze plotseling opgeschrikt door een aardbeving. Als Mumbo gaat kijken, blijkt het geen aardbeving te zijn maar een soort enorme drilboor die het rotsblok waaronder Grunty de heks ligt aan stukken scheurt. De boor wordt bestuurd door twee zusters van Grunty, die er tenslotte in slagen de rots te verbrijzelen en hun zus weer haar vrijheid te gunnen.

DOOIE MOL

De heks, die ondertussen veranderd is in een lelijk skelet, staat op en ziet Mumbo van achter een rotsblok naar het tafereel gluren. Mumbo gaat er als een speer vandoor terug naar het huis van Banjo terwijl hij op de hielen wordt gezeten door een paar groene bollen die Grunty op hem af heeft getoverd. Mumbo weet zijn vrienden te waarschuwen maar treurig genoeg is Bottles de mol niet snel genoeg en komt om het leven. De vogel merkt sarcastisch op dat Bottles in het eerste deel toch al niet een van de populairste characters was. Natuurlijk gaan onze helden wederom op pad om de gemene heks te grazen te nemen en tegelijkertijd misschien nog wat te doen aan het treurige lot van Bottles. De heks is in de tussentijd bezig haar lichaam terug te krijgen maar moet daarvoor de halve aardbol en zijn inwoners opzuigen in een machine die daar weer een fatsoenlijk lijf van bakt.

RARE GRAPHICS

Het eerste dat opvalt als je Banjo-Tooie opstart zijn de graphics. Ik denk dat dit de mooiste N64 game is ooit gemaakt. Het is werkelijk verbijsterend om te zien waartoe Rare allemaal in staat is want waar je in het eerste deel slechts een beperkte afstand voor



Banjo begint nattigheid te voelen.



Soms word ik zo moe van die beer.



Weleens een vogel met hoogtevrees gezien?



BK Air wenst u een prettige vlucht.

je uit kon kijken, is het nu mogelijk om honderden meters ver te zien. Misschien is de texture kwaliteit in de verte wat minder maar je zíet tenminste textures op objekten die ver weg zijn.
Natuurlijk zijn de characters, net als in het eerste deel, weer meesterlijk geanimeerd maar niet alleen dat, ze hebben ook weer geweldige sarcastische dialogen tot hun beschikking. Er gaat wat mij betreft niets boven die typische Engelse humor en Banjo-Tooie loopt er van over.

RARE GAMEPLAY

Qua Gameplay verschilt deze titel niet zo heel veel van zijn voorganger.maar er zijn toch enkele opvallende veranderingen.
In de eerste plaats bestaat het spel uit acht enorme levels, en als ik zeg enorm dan bedoel ik ook enorm. Je zult werkelijk vele uren, misschien wel dagen, bezig zijn om één zo'n level uit te spelen.
Daarnaast draait het deze keer allemaal om het verzamelen van puzzelstukjes. Het is namelijk de bedoeling dat je deze stukjes binnen een bepaalde tijd op hun plaats legt en zodoende nieuwe werelden opent.
Deze legpuzzels maak je in het kasteel van de almachtige Master Jiggywiggy. Hij is ook degene die je helpt om van het ene level naar het volgende te komen.
De puzzelstukjes, ook wel Jiggy's genaamd, liggen overal door de levels verspreid. Soms zal het zelfs gebeuren dat je een stukje niet kunt pakken, het zou dan heel goed kunnen dat je een bepaalde move nodig hebt om bij dat stukje te komen.
Deze moves kun je leren door notes, (dezelfde als uit het eerste deel) te verzamelen. Het kan dus voorkomen dat je een bepaald puzzelstukje in het eerste level pas kunt pakken als je in level drie een move hebt geleerd en vervolgens weer teruggaat naar het eerste level. Dit klinkt misschien irritant maar dat is het niet. Rare heeft dit namelijk alleen laten gebeuren als het ook daadwerkelijk sense maakt of iets toevoegt aan het verhaal. Je zult dus nooit voor niets van hot naar her rennen in de hoop een bepaalde clou te vinden die je verder helpt, al moet ik er wel bijzeggen dat het soms knap lastig is om in de enorme levels te vinden wat je zoekt.

HUMBA WUMBA

De moves zijn koel. Het zijn er zelfs meer dan veertig met als hoogtepunt de move waarbij je Banjo en Kazooie van elkaar kunt scheiden en apart kunt besturen. Het is daarna zelfs mogelijk om alle twee de characters apart moves te laten verzamelen.
Maar er is nog iets dat je helpt om het spel uit te spelen. Soms kun je met Mumbo spelen en afhankelijk van het level waarin je zit, word je door een nieuwe character, Humba Wumba, veranderd in bijvoorbeeld een T-Rex, een stenen beeld of zelfs een wasmachine. Humba Wumba kenden we nog niet maar ik weet zeker dat we nog meer van haar zullen horen.
We zullen ook zeker meer horen van Banjo en Kazooie want er doen geruchten de ronde dat er nu al hard gewerkt wordt aan een Gamecube versie. Het zou mij in ieder geval niet verbazen want deze game is zo goed dat er gewoon wel een next-gen versie van gemaakt móet worden.



Jottum, een circus. Zouden ze er ook echte beren hebben?



Schijt daar gaat m'n lunch.



Krijg jij ook zulke ruwe billen van die katoenen luiers?

POWER RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9⁹	9⁵	9⁶

NINTENDO 64
Fabrikant: Rare
Distributeur: Nintendo
Tel:030-6097100

Banjo-Tooie is de beste platformgame die ik in mijn hele leven gespeeld heb. Ik zou zelfs zeggen dat het de moeite waard is om speciaal voor deze game zonodig een N64 aan te schaffen. Nou ja, in ieder geval een tweedehandsje dan.

9⁶



Grunty is er niet mooier op geworden.



Ook van Grunty's zusje wil je geen kusje.

Blade

Laat ik beginnen met de aankondiging dat de PSX dood is. Voor velen zal dit niet als een verrassing komen, zo gaat het immers met alle consoles die al een opvolger in eigen huis hebben. Je ziet het 't eerst aan de kwaliteit (en kwantiteit) van de games. En ik denk dat je ook echt mag stellen dat de games die na 24 november 2000 zijn uitgekomen, bijna allemaal van een beschamend laag niveau zijn.
Oké Sony heeft een jongere doelgroep



Baggergame

voor ogen maar ze hebben nu toch wel de grens bereikt. Kijk kiddie games oké, zolang de gameplay goed is, hoor je mij niet klagen maar de game Blade slaat alles.
Ik ga er niet eens teveel woorden aan vuil maken, het is gewoon een hele slechte game. De film was toppie, de comic mag er ook wezen maar dat een gerenommeerde developer als Activision een game als dit durft uit te brengen is een schande.
Allereerst zijn de graphics erg grof, de gameplay en met name het besturen van Blade gaat klote en dan verspringt de camera op sommige punten ook nog eens van een Third person view naar een vaste camera en bestuur je Blade ineens heel anders. Dit leidt tot onnodige botsingen met muren en valpartijen.
Kortom echt een must have voor iedereen die graag van zijn geld af wil (kun je trouwens ook altijd langs komen brengen bij de redactie; op het bureau van Ed staat een spaarpot voor de studie van z'n kinderen).
Nee, als je toch iets met vampieren wil (en een lekkere babe), koop dan een videoband van Buffy the Vampire Slayer.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
- Fabrikant: Activision
- Distributeur: [illegible]
- Tel: [illegible]

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible] **4⁰**

Hoe kan een producer van [illegible] als Tony Hawk en Spiderman met zo'n [illegible] uitkomen?
• JEROEN

Cannon Fodder



Leuk tactical shootertje

Met een beetje fantasie zou je Cannon Fodder een tactical shooter a la Rainbow Six kunnen noemen maar dan met een huizenhoog arcadegehalte. Realistisch is deze game van Codemasters namelijk niet echt.
Met twee mini-soldaatjes speur je een omgeving af naar vijanden en knalt die vervolgens zo snel mogelijk neer. Als alle badguys omgelegd zijn, is de missie (in totaal 25) volbracht.
Toch is Cannon Fodder meer dan een dertien in een dozijn knalfestijn. Er komt best een beetje strategie bij kijken, zeker in de moeilijkste mode. Daar zul je om te overleven, gebruik moeten maken van de beschutte plekken in de omgeving, op het juiste moment het meest geschikte wapen moeten gebruiken (geweer, granaat, bazooka...) en vanuit de beste hoek de aanval moeten inzetten.
De AI van de vijand is voor GBC-begrippen niet slecht. Leuk is dat je in de latere levels gebruik kunt maken van wagens om de vijand nog sneller te grazen te nemen.
Toch heeft Cannon Fodder ook zwakke punten. Allereerst de graphics; die zijn vrij fantasieloos en grofkorrelig en dat laatste is met name bij het herkennen van de verschillende typen vijanden erg lastig; het zijn allemaal klompjes met een geweer.
Verder is een missie pas afgelopen als je het allerlaatste mannetje hebt gekilled. Begrijpelijk, maar in de grote omgevingen wil je nog wel eens een vijand over het hoofd zien en dan mag je dus, zonder map of radar, de hele omgeving gaan afschuimen.
Verder kan de gameplay aan het eind van het spel een beetje eentonig worden omdat het allemaal, ondanks het niet te versmaden strategische element, toch vooral neerkomt op knallen, knallen en nog eens knallen.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
- Fabrikant: Codemasters
- Distributeur: Codemasters
- Tel:055-5263944

GRAPHICS: 7.0 SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible] **8⁰**

Cannon Fodder is een [illegible] tactical shooter met enige diepgang. [illegible] van de [illegible] graphics en de [illegible] gameplay.
• J.J.

Dave Mirra Freestyle BMX



Biken met bugs

Dave Mirra, momenteel the big man in het BMX profcircuit, haalt met andere dare devils zijn stunts uit op tien afwisselende tracks vol hellingen, ramps, randen om op te grinden en listige obstakels.
De aktie wordt bovendien crispy in beeld gebracht. Dat wordt echter anders als onze bikers van hun tweewieler afstuiteren. De ledematen vliegen alle kanten op en staan soms in een hoek van 90 graden op het lichaam; een aanfluiting voor een spel dat op alle andere vlakken zeer realistisch is.
Nog erger zijn de vele collision detection bugs, de framerate die inzakt en vreselijke popup achterop de track, en dat ligt echt niet aan de Dreamcast.
De gameplay blinkt uit in mogelijkheden. DMFB bevat honderden verschillende tricks. Een gigantisch aantal dus en je maakt de tricks ook snel. Je springt, drukt de juiste combinatie in en hop. Nee, op dit gebied kan DMFB prima concurreren met Tony Hawk's Pro Skater 2.
Het gewone, simpele naar links en rechts sturen is vreemd genoeg erg lastig. Er wordt niet op tijd geremd, je gaat al gauw te hard en de fietser reageert wiebelig op jouw bevelen. Dit zorgt er, zeker in het begin, voor dat je veel moeite hebt om goed voor de heuvels en ramps uit te komen.
Een laatste minpunt is de beschikbaarheid van slechts één track, één fiets en één uitrusting als de game start. Oké, je hoeft niet meteen alles weg te geven maar zelfs in de Free Ride mode, blijf je aan dat ene circuit vastgeplakt en dus moet je meteen zwaar aan de slag om meer circuits te unlocken. Dit zal de gamer die gewoon effe lekker wil crossen, zwaar tegenvallen.

Power RAPPORT

DREAMCAST
- Fabrikant: Acclaim
- Distributeur: Infogrames
- Tel: [illegible]

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible] **7⁸**

Een griezelige hoeveelheid [illegible] en tricks en de strakke soundtrack [illegible] snelle en attractieve [illegible] De grafisch bugs zijn [illegible] en die ene open game te karig. • J.J.

KESSEN 決戦

Jongens, wat heb ik hier lang naar uitgekeken. Kessen zou dé strategische topper op de PS2 worden. Inderdaad, zou....

PUUR TAKTISCH

Zo'n kleine twee jaar geleden toen de allereerste PS2 beelden werden vrijgegeven, was Kessen daar al bij. Samen met Tekken Tag Tournament zou deze game een van de huzarenstukjes voor Sony's next big thing worden.
Nu, begin 2001, valt Kessen mij toch behoorlijk tegen. Ik mag dan menig strategisch titeltje op mijn naam hebben staan, déze strategie is duidelijk niet mijn koppie thee, en ik denk dat vele gamers het met me eens zullen zijn.
Diegenen die verwachten dat je honderden troepen in je scherm te zien krijgt, die je bovendien zelf kan controleren, zullen bedrogen uitkomen. Kessen is een puur taktisch spel: opdrachten geven en achterover leunen.

KLIKKEN

Kessen speelt zich af in het feodale Japan eind 16e eeuw. Jij speelt een warlord met de onuitspreekbare naam Ieyasu Tokugawa en je neemt het op tegen Mitsunari Ishida en zijn legers. Mocht je de game uitspelen, dan kun je de hele oorlog nog een keer over spelen maar dan als Ishida, hetgeen een aardige verandering van invalshoek oplevert.
Kessen heeft een hoog simulatiegehalte en dat betekent dat je je legers heel veel opdrachten moet geven. In plaats van zelf te knokken, ben je voortdurend verschillende menuutjes aan het aanklikken.
De tutorial doornemen duurt al bijna een uur en geeft wel aan dat je hier niet zo maar induikt. Je bepaalt de taktiek, de manier van aanvallen, speciale manoeuvres en ga zo maar door. Daarbij moet je ook nog rekening houden met de posities van de rest van je troepen. Zo kun je soldaten te paard, kanonnen, schutters en zwaardvechters inzetten maar dat moet je wel op het juiste moment doen. Ook de 'Zeal' van de troepen speelt mee. Hoe hoger de Zeal, hoe efficiënter de speciale manoeuvres. De Zeal wordt onder andere beïnvloed door de moraal van je manschappen.

RAAR & KNULLIG

Dit alles levert een hele rare gameplay op. Je bent steeds talloze instructies aan het geven, menuutjes aan het doorklikken, troepen aan het selekteren en verplaatsingen delegeren.
Tussendoor flitst het ene na het andere prachtige filmpje door het beeld. De graphics van deze battlefilmpjes zijn wonderschoon, het overzicht van het slagveld en je legers daarentegen ronduit knullig: erg platte en op elkaar geprakte legertjes. Op het moment dat je de troepen vechtend van dichtbij wilt zien, schakelt het beeld weer over naar filmpjes en ziet alles er weer juicy uit.

ZELF DOEN

Wel beschouwd heeft Kessen maar weinig met echt spelen te maken, het is meer een klik-op-menuutjes en kijk-naar-filmpjes spel. Bovendien beginnen de in-game filmpjes, hoe mooi ook, na tig keer dezelfde soort, behoorlijk te vervelen en zul je ze al snel overslaan.
Zo kunnen de battlelords soms met elkaar duelleren tijdens een gevecht. Dit is erg spannend want dat kan de moraal en dus de Zeal van je troepen sterk beïnvloeden. In plaats van dat je dit zelf kunt doen, krijg je weer gelikte movie nummer zoveel voor je kiezen. Allemaal erg mooi maar met gamen heeft het dus weinig te maken.



Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8⁰	8⁵	6⁵

+ Epische proporties
+ Prachtige filmpjes
− Filmpjes duren desondanks te lang
− Waar is de game?



PLAYSTATION 2



6⁶



Kandriepiet, dat zei ik niet!



Ik geef me over schatje, je mag alles met me doen.



Kan iemand dit hoopje even opvegen?



En nou die gozer rechtsboven een duwtje geven.



Overwerk voor de paardeslager





PHANTASY STAR ONLINE

Waarschijnlijk is Phantasy Star Online de meest ambitieuze consolegame ooit gemaakt. Geen wonder dat wij er een vette telefoonrekening voor over hadden om je deze review te kunnen geven.





RAGOL

Ruimteschip Pioneer 2 is samen met zusterschip, de Pioneer 1, op weg naar de planeet Ragol. Net op het moment dat de Pioneer 1 op Ragol aankomt, vindt er een enorme ontploffing plaats. Niemand weet wat er met de mensen in het schip is gebeurd.
Er wordt een team samengesteld om de boel te onderzoeken en jij maakt daar deel van uit.
Om te beginnen selekteer je een character. Je kunt kiezen uit Rangers, Hunters of een Force (een soort tovenaar).
Als je een keuze hebt gemaakt kun je je character een naam geven, van kleur en postuur veranderen en eventueel een ander hoofd aanmeten.
Kwa gameplay doet Phantasy Star Online sterk aan Diablo denken. Je belangrijkste doel is in eerste instantie om je character sterker te maken. Hiervoor kun je powerups vinden en heb je experience points nodig. Dat laatste lukt alleen als je een boel monsters dood maakt. Het leuke is dat monsters hun aanval richten op de sterkste van de groep waardoor de zwakkeren de kans krijgen om ook snel een boel experience te krijgen. Als een groep een monster doodt dan krijgt elk lid dezelfde hoeveelheid punten.

COMMUNICEREN

Communicatie speelt een belangrijke rol in Phantasy Star Online. Je kunt tijdens het spelen tekstberichtjes naar je medespelers sturen dat verschijnt dan in een ballonnetje boven je character.
Het tikken van de berichtjes bestaat uit het uitzoeken van lettertjes in een soort virtueel toetsenbord. Dit systeem werkt wel aardig bij korte berichtjes maar het is toch beter om een echt toetsenbord op je Dreamcast aan te sluiten.
Speel je tegen iemand die niet Engels als taal heeft gekozen dan vertaalt het spel zelf alle berichtjes.

NOG LANG NIET KLAAR

Er valt op zich nog heel veel te vertellen over PSO maar ik denk dat ik dit stuk moet afsluiten met het belangrijkste van alles; namelijk het community gevoel dat je krijgt bij deze game.
Het spel is zo opgebouwd dat je veel zelf moet uitzoeken en dit zou in een singleplayer spel nogal saai zijn maar als je het spel met zijn vieren speelt, schept dit juist een band. Ik was na drie dagen online spelen echt goede vrienden geworden met mijn Amerikaanse medespelers en ik kan me zo voorstellen dat er over de hele wereld hechte vriendschappen gaan ontstaan dankzij PSO.
Na drie dagen spelen heeft mijn Ranger characterlevel 37 gehaald en ben ik moe maar tevreden. Phantasy Star Online is een revolutionair spel voor console begrippen en als de breedband adapter in Nederland op de markt komt, weet ik zeker dat deze game nog jaren gespeeld gaat worden.





RAPPORT

9^{5} GRAPHICS | 8^{5} SOUND | 9^{0} GAMEPLAY

+ Online RPG voor de DC

DREAMCAST
Fabrikant: Sonic Team/Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel:0318-505464

Phantasy Star Online zorgt met z'n schitterende sfeer en mooie graphics voor een setting waarin de hele Dreamcast gemeenschap naar hartelust online met elkaar kan spelen.

9^{0}



WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Als je wilt weten waarom er beduidend meer poolgames worden gemaakt dan snookergames, moet je World Championship Snooker maar eens spelen.

OP Z'N RETOUR

Een jaartje of vijf terug was het nog cool om met je vrienden een snookertje te leggen. De ene na de andere snookerclub werd geopend, Nederlanders volgden massaal de uitzendingen van met name het WK in The Crucible en Jimmy White was net zo bekend als Raymond van Barneveld nu. Inmiddels is snooker weer een typische Engelse aangelegenheid geworden, hebben de meeste snookerclubs de snookertafels ingeruild voor pooltafels en potten alleen diehards nog de gekleurde ballen in de pockets.

FUCKING MOEILIJK

De reden voor deze snelle neergang? Snooker is gewoon vet moeilijk. Wil je een beetje een break maken, dan moet je minimaal een paar dagen [illegible]eek oefenen. En dat terwijl poolen voor iedereen te doen is, zelfs dronken. Dit manco vergalt ook de speelvreugde in World Championship Snooker. De slechtste speler in de Amateur mode heeft nog een hoogste break van 34. En van dat aantal kan ik op de groene tafel alleen maar dromen, laat staan dat ik dat op de PC overtref. Toen ik voor de gein een potje startte tegen prof Ronnie o'Sullivan, heb ik flink wat zitvlees gekweekt. De man maakte net als in het echt bijna geen fout en potte een serie van over de honderd. Ik zat eigenlijk gewoon naar een soort rolling demo te kijken. Zelfs het instellen van de handicap tegen de slechtste CPU-speler hielp weinig, ik zat nog steeds vaker dan dat ik aan de tafel stond.

STOOTKRACHT

Ik beperkte me daarom al snel tot de Practice mode waarin ik tenminste in mijn eentje kon potten. Toen bleek ook dat WCS helemaal geen slecht spel is. Het mikken en stoten verloopt weliswaar niet zo soepel als bij Virtua Pool 3 maar toch goed genoeg om de ballen de juiste richting op te krijgen. Fijn is ook dat je alles met de muis kunt doen en geen toets ingedrukt hoeft te houden. Minpuntjes zijn de (onmisbare) hulplijn die wat mij betreft strakker vormgegeven had mogen worden en de stootkrachtmeter die verkeerd om is weergegeven want hoe verder je de meter indrukt, hoe zachter je stoot!!!

GEEN ZWEVENDE KEUS

Groot pluspunt zijn de graphics. Eindelijk zien we bij een snookergame meer dan alleen maar twee zwevende keus, een tafel, barkrukken, een flipperkast en een jukebox. De tegenstander is ditmaal echt in beeld, net als de scheidsrechter en het publiek. Alhoewel de animatie van het stoten er af en toe wat krampachtig uitziet, geeft het wel sfeer aan de game. Tel daarbij op dat je tegen cracks als Steven Hendry en Mark Williams speelt in onder andere The Crucible onder het kundige commentaar van Dennis Taylor en je krijgt al snel het gevoel dat je echt prof bent. Het is daarom jammer dat het spel ietwat aan de donkere kant is; je kunt de verste pocket soms lastig zien en de hulplijn heeft de neiging om soms zomaar in het niets te verdwijnen. En dat kun je absoluut niet hebben met tegenstanders die alles met hun ogen dicht raken.

Ik sta niet achter.

Die chick werkt voor de tegenstander.

In The Crucible is het verplicht met de handen op de knieën te zitten.

RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,5	8,5	7,5

PC CD-ROM
Systeemeisen: P266, 64 Mb
Fabrikant: Blade Interactive
Distributeur: Codemasters
Tel:055-5263944

7,8







Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7.8	4.0	7.9

+ Mooie wagens
+ Andere weggebruikers
– Trieste soundtrack en motorgeluiden
– Gameplay begint slecht

DREAMCAST
Fabrikant: Clockwork Games
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393655

7.8

Om racegames zit de Dreamcast niet verlegen, Vanishing Point is alweer de vijfde sterke racetitel op Sega's console.

BETONNEN MUREN

Ik geloof dat ik al bijna twee jaar geleden de eerste prachtige screenshots van Vanishing Point zag. Het waren de hoogtijdagen van de PSX en futuristische consoles als de PS2 en de Dreamcast waren net zo ver verwijderd als de Gamecube vandaag de dag.
Het spel is sindsdien een stuk of twintig keer uitgesteld en zo bijzonder als de graphics toen leken, zijn ze vandaag de dag al lang niet meer.
Mijn eerste indruk van Vanishing Point was er dan ook een van teleurstelling. De tracks zijn wel mooi maar ze komen bij lange na niet in de buurt van de kwaliteit die we bijvoorbeeld gezien hebben in Metropolis Street Racer. Bijna alle tracks hebben een soort grijze betonnen muur waardoor het allemaal een beetje saai lijkt. Verderop in de game zien we nog wel het verplichte vliegtuig en de helikopter die elke zichzelf respekterende racegame blijkbaar moet bezitten.

TWEE GEDACHTEN

Vanishing Point is ontwikkeld met een arcade racer in gedachten maar naarmate er meer racegames uitkwamen en Gran Turismo steeds duidelijker de standaard bleek te zijn, werd deze koers een beetje aangepast en zou Vanishing Point ook de nodige sim-elementen moeten gaan bevatten, aldus de makers. Dit hinken op twee gedachten had tot gevolg dat ik me al spelend afvroeg of het niet doodzonde is geweest dat de producers hun eigen projekt zo gruwelijk om zeep hebben geholpen.
Wat is er namelijk gebeurd?
Je start het spel met twee wagens: de Ford Explorer, een stabiele offroad wagen die niet erg hard gaat en de Ford Mustang Cobra convertible die wat sneller is en waar Dre en ik toevallig na de afgelopen E3 nog twee weken mee door Californië hebben gecrossed.

CONTROLE

De besturing van de beide wagens is ronduit kut. Ik zat met mijn bek open van verbazing te staren naar mijn scherm waarop mijn Ford Mustang als Bambi op het ijs heen en weer zwalkte. De wegligging van de auto is om te janken en je hebt geen seconde het gevoel dat je de auto ook daadwerkelijk onder controle hebt.
Gelukkig wordt het later allemaal beter want als je een aantal races gewonnen hebt, 'win' je een optie om de besturing en de wegligging van de auto's af te stellen. Beetje vreemd dat je dit in het begin niet kon doen want ik denk dat een hoop gamers niet eens de moeite zullen nemen om een paar races te winnen en het spel gelijk terugbrengen naar de shop.

TOCH BEST WEL GOED

Het spel wordt vanaf dat punt opeens een heel stuk beter en naarmate je verder komt, krijg je de beschikking over nieuwe wagens en die zien er stuk voor stuk schitterend uit.
Er is ook nog een hele dope Stunt mode waarin je allerlei opdrachten moet zien te volbrengen die het uiterste vergen van je rijvaardigheid.
Al met al heeft deze game te veel kleine minpuntjes om een toptitel te zijn maar aan de andere kant is het een geweldige arcade racer waarvan er eigenlijk maar weinig zijn.
De gouden dagen van Ridge Racer komen terug met Vanishing Point en dat is toch een hele prestatie.





QUAKE III TEAM ARENA

Quake III Arena was een fonkelend mooie game maar stak kwa inhoud wat magertjes af tegen het veel omvangrijkere Unreal Tournament. Nu, meer dan een jaar later, komt de officiële add-on: Team Arena.

TEAMPLAY

Ik kan me nog goed herinneren dat Quake III: Arena uitkwam. We gaven het een goed cijfer maar UT scoorde (ook internationaal) beter. Op de graphics en de super gedetailleerde models viel niets af te dingen. Op de AI van de bots en de afwezigheid van uitgebreide teamplay wel; die was in UT veel beter.

Nu is er dan eindelijk de add-on; een mission pack met vier nieuwe typen gameplay en allemaal gefocust op teamplay, dus rood tegen blauw. Het zijn Classic CTF, One Flag CTF, Overload en Harvester.

Classic CTF is zoals de naam als zegt de klassieke Capture The Flag. One Flag CTF is hetzelfde alleen nu is er maar een vlag in de game en die moet je niet terugbrengen naar je eigen basis maar naar die van de vijand. Best wel gevaarlijk dus.

In Overload heeft ieder team een soort van obelisk-altaar en is het de bedoeling elkaars altaar te vernietigen. Last but not least, in Harvester moet je zoveel mogelijk schedels van je vijanden verzamelen (eerst even killen) en die als pesterij in de vijandelijke basis droppen.

NIEUWE STUFF

QIIITA boost de graphics wederom vooruit met prachtige textures en adembenemend mooie levels met top of the bill graphics. Ik denk alleen niet dat je het met de minimum specs zal redden.

Je krijgt wel behoorlijk wat nieuwe, goed uitgewerkte maps, handige powerups (echt gefocust op CTF) en drie extra wapens waaronder twee oude bekenden: de sappige nailgun en de chaingun en als derde de prox-mine launcher. Beetje tegenvallend zijn de skins en de aanwezigheid van slechts twee nieuwe modellen en dat terwijl er op het net heel veel strakke models zijn down te loaden. Hadden de mannen en vrouwen van id Software daar niet iets meer van kunnen maken? Je kunt nooit genoeg models hebben.

WAAROM NIET GRATIS?

De PU-lezers ken ik nu onderhand wel en die kijken bij het openslaan van zo'n pagina meteen naar het cijfer. Vandaar dat ik daar in deze alinea even wat dieper op in zal gaan. Als je de cijfers optelt en deelt door drie klopt die 7,7 niet. Nu hoeft dat ook niet meer maar er is in dit geval een zeer gegronde reden. Ik word namelijk een beetje moe van al die commerciële add-on packs, uitbreiding CD's en noem maar op. Kijk naar Unreal Tournament. Hoeveel officiële (dus door Epic zelf) gratis te downloaden bonuspacks zijn daar al niet van verschenen? Maar id Software zelf heeft in vergelijking met Epic bar weinig extraatjes gereleased. Inmiddels zijn er wel talloze mods op het net te vinden, sommige zelfs beter dan Team Arena. Wat niet wil zeggen dat Team Arena geen fun is, integendeel, maar er zijn gewoon gratis mods voorhanden die net zo vet zijn, zo niet vetter.

RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9.0	8.0	7.5

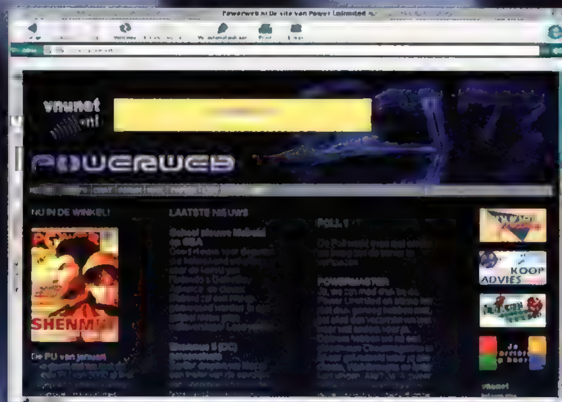
+ Leuke, nieuwe gameplay
− Zou gewoon gratis te downloaden moeten zijn
− Beetje laat

PC CD-ROM
Systeemeisen: P II 233, 64 Mb, 3Dkaart
Fabrikant: id Software
Distributeur: [illegible]
Tel:035-5394000

7.7

Hoe minder mensen ik zie, hoe nerveuzer ik word.

Dat wordt alweer een nieuwe grasmat voor de Arena.



MECHWARRIOR 4 VENGEANCE



Op zaterdagavond gaan de mechs ijshockeyen.



Op zondag trampolinespringen.



Maar maandag is het weer werken geblazen.



En als 't niet af is? Nablijven!

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8⁸	8⁵	8⁵

- + [illegible]
- + Multiplayer goed verzorgd
- + Meer battle-mechs
- + Realistische combat

PC CD-ROM
Systeemeisen: PII 300, 64 Mb
Fabrikant: Fasa Interactive
Distributeur: Microsoft
Tel:020-5001005

MechWarrior 4 blijft een echte robo-combatgame, dus je weet wat je krijgt. De verbeterde engine, funky lichteffecten, realistische gevechten en uitgebreide multiplayer ondersteuning maken dit een hele coole game.
JAN

8⁵

Vengeance is alweer Mech-deeltje vier. Ready to rumble in een zwaarbewapende mechanische reus?

PANIEK

De MechWarrior serie zal in Europa nooit echt potten breken. Maar het valt ook voor Europeanen niet te ontkennen dat deel 4 weer een aangename sprong vooruit is ten op zichte van z'n voorganger.
Ten eerste is er een nieuwe engine die heel wat fraaie staaltjes laat zien zoals moddervette explosies, felle kleuren laserstralen, gedetailleerde battle-mechs en fraaie settings. Met name tijdens spannende nachtmissies zorgen de lasers en de lampjes voor heel wat grafisch genot.
De settings waarin je ten strijde trekt zijn eveneens een stuk verbeterd en veel minder kaal dan in de vorige delen. Basissen, steden, heuvels met veel bomen en water, enorme ravijnen met terreingelaagdheid… noem maar op.
Dit geeft niet alleen een heel leuk beeld om naar te kijken maar zorgt ook voor meer strategische mogelijkheden tijdens het gamen.

COMBAT

De combat is sowieso een stuk realistischer. De AI van je teammaten, alsmede die van de vijanden, is behoorlijk goed uitgewerkt. Ondanks dat je een enorm metalen reus speelt, ben je toch redelijk snel, dit om het fungehalte hoog te houden. Trage, logge bakbeesten besturen is nu eenmaal saai. Toch oogt de game niet onrealistisch en dat komt vooral omdat de animaties van de mech-onderdelen afzonderlijk zijn uitgewerkt en natuurgetrouw reageren. Een schot in je rechter robotbeen en je loopt opeens een stuk minder snel. Onderdelen van Mech gaan roken bij te veel granaatinslagen en beginnen te haperen.
Als je vanuit de cockpitview vecht, is het helemaal spectaculair. Je hebt dan wel minder overzicht maar bij een heftige inslag tril je bijna de cabine uit, zeker met een force feedback joystick.
Wat echt een heel coole nieuwe feature is, is dat je af en toe luchtartillerie kunt oproepen. Niets leuker dan een groepje vijandige mechs op je af te zien komen om ze vervolgens platgelegd te zien worden door een tapijt van fragmentatiebommen.



Sta ik nou tegen je reet te lullen, of wat?

MULTIPLAYER

De multiplayer optie vormt dit keer een belangrijk onderdeel. Online games zijn natuurlijk te spelen via de MSN Gamingzone maar ook andere servers kunnen in een wip MechWarrior 4 games draaien.
Varianten op deathmatch en teamgames schitteren momenteel op het net en verlengen de levensduur van deze game behoorlijk. Voor ieder wat wils en allemaal erg funny. Misschien dat door dit alles MechWarrior 4 ook hier wat meer volgelingen krijgt.

PU gewoon anders

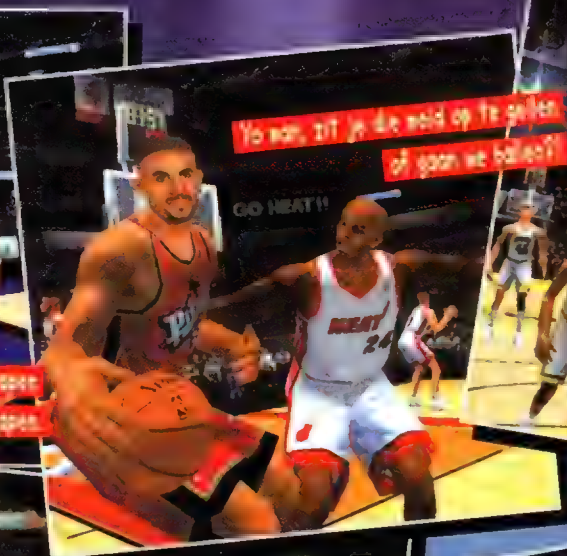
VER
MITED

AGAZINE VAN DE BENELUX

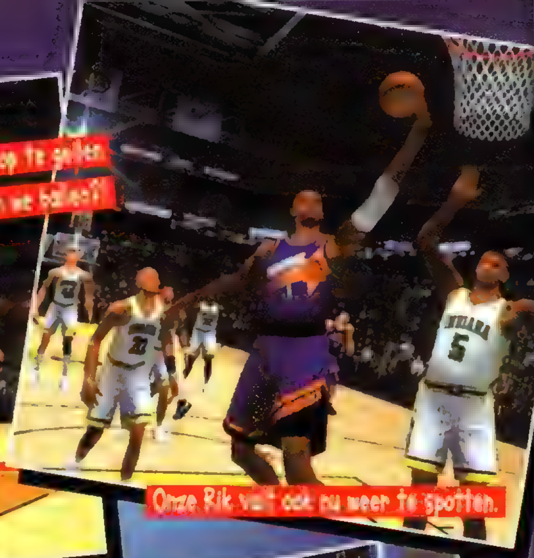
r vast aan

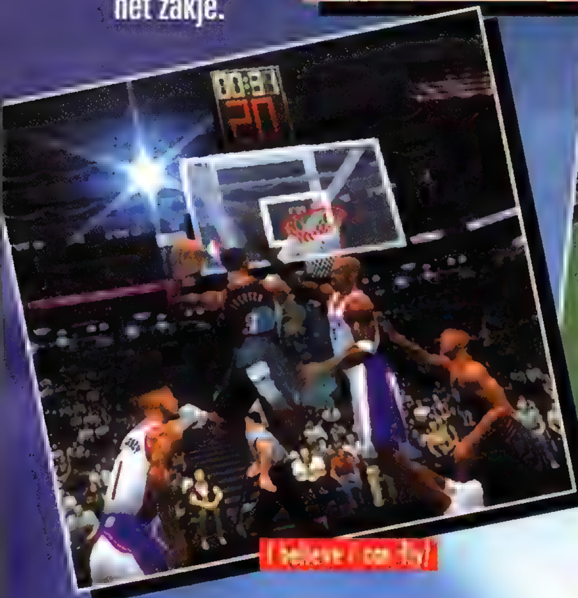
Sega Sports is hard op weg om EA Sports van de eerste plaats te verdrijven als het gaat om de beste sportgames. NBA2K1 doet in ieder geval een flinke duit in het zakje.


Als gebiologeerde apen staan ze naar de bal te gapen.



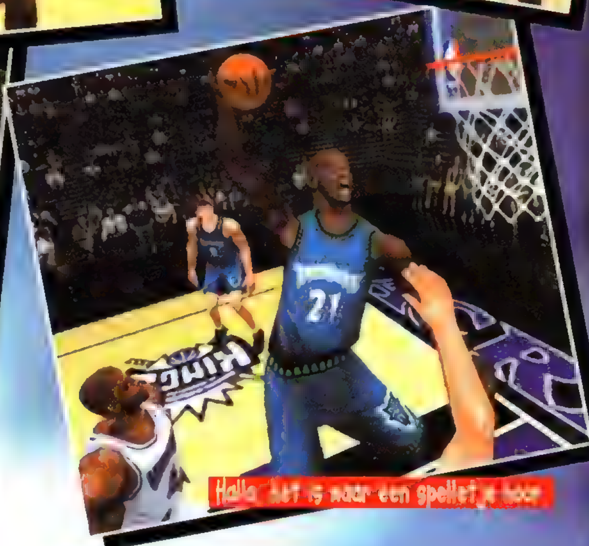
Yo man, zit je die meid op te geilen of gaan we ballen?!


Onze Rik valt ook nu weer te spotten.


I believe I can fly!



Michael kom je buiten spelen?


Hallo, het is maar een spelletje hoor

NBA 2K1

TOP OF THE BILL

Terwijl in Amerika Madden 2000 op de PS2 erg goed wordt ontvangen, is men eveneens laaiend enthousiast over NFL2K1 van Sega Sports. Of NFL2K1 ook in de Benelux wordt uitgebracht, valt nog te bezien maar in de tussentijd krijgen we hier wel NBA2K1 en dat is precies op tijd want we waren wel toe aan een update van NBA2K. Deze game die we vorig jaar op de Dreamcast gespeeld hebben (totdat we er helemaal gestoord van werden), was zeker niet mis maar Sega haalt echt alles uit de kast met de 2001 versie.
In de eerste plaats zijn de graphics een stuk beter. Ja, je leest het goed, het zag er allemaal al prima uit op de Dreamcast maar NBA2K1 is helemaal top of the bill. Daarnaast zijn er weer de bekende stemmen van de twee Amerikaanse presentatoren die elke sportgame lijken te voorzien van commentaar dus op dat vlak is er weinig nieuws te melden. Dat is er echter wel op het gebied van de gameplay...

BALANS

In de eerste plaats is de balans in het spel nog beter uitgewerkt dan in het vorige deel. Spelers hebben allemaal hun individuele kwaliteiten en dus ook allemaal hun zwakke punten. Het is ontzettend belangrijk om tijdens deze game de zwakke plekken van je tegenstander te kennen want daar kun je een wedstrijd altijd op winnen. Met andere woorden: zorg dat de beste forward van de tegenstander altijd geblokt wordt door een grote gast en zorg dat snelle spelers nooit de gelegenheid krijgen om vrij naar de basket te sprinten. Aan de andere kant is het ook belangrijk dat je bij balbezit gebruik maakt van de kwaliteiten van de beste aanvallers en geen rare dingen gaat proberen met lange slome guards.

HARD WERKEN

Het mooiste van NBA2K1 zijn de moves die de spelers tot hun beschikking hebben. Natuurlijk zijn er meer basketbalgames waarin je een schitterende slam dunk kunt maken of een mooie schijnbeweging afgemaakt met een laue lay-up maar bij NBA2K1 komen deze moves niet uit de lucht vallen.
Het is echt hard werken geblazen om een man vrij onder de basket te krijgen en als het je lukt en je dunkt de bal keihard in het net dan weet je ook waarvoor je gewerkt hebt. Klasse vind ik dat en mede dankzij deze beloning naar prestatie is deze NBA titel zo ontzettend leuk om met een paar vrienden tegen elkaar te spelen. Overigens is NBA2K1 ook online te spelen maar ik moet je eerlijk bekennen dat het een stuk leuker is om met z'n allen in dezelfde kamer te zitten zodat het geschreeuw van de tribunes een passend vervolg krijgt in de woonkamer.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,9	8,6	8,9

+ Meest realistische basketbalspel
+ Goed evenwicht in de game
+ Online spelen
+ Vier spelers tegelijk is nog leuker

DREAMCAST
Fabrikant: Sega Sports
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

NBA2K1 is een basketbalgame van een ongekend hoog niveau. Dreamcast bezitters kunnen hun handjes weer dichtknijpen!
BORIS

8,9

Evil Islands

Curse of the Lost Soul

Stel, je wordt op een dag wakker tussen de ruïnes van een oude tempel. Je bent je geheugen volkomen kwijt en het naburige dorp ziet jou als de Chosen One…

DRIE EILANDEN

Het verhaal achter Evil Islands doet een beetje denken aan Planescape Torment. Als aankomende held word je wakker en ben je je geheugen kwijt. Vervolgens moet je met een reisgezelschap drie eilanden gaan verkennen, heel veel monsters en kwade wizards uitschakelen en ondertussen ook je verleden en herinneringen een beetje op orde krijgen. Evil Islands is kwa karakter duidelijk een hack & slash RPG en heeft veel weg van Diablo 2 en in iets mindere mate Baldur's Gate.

De game onderscheidt zich door een paar strategische en taktische nuances. Zo zullen je statistieken veel minder snel aangroeien als je doorgaans gewend bent en zul je per quest (of na de afhandeling ervan) pas echt verschillen merken in je vaardigheden.

Gedurende het spel kun je steeds twee groepsleden kiezen, variërend van toppers in combat, magie of een combinatie van beide. Je gaat dus maximaal met zijn drieën op pad. Ondanks dat je statistieken niet door ieder klapje meteen vooruit gaan, loont het om veel te battlen. Ieder monster of baddie heeft namelijk wel wat items of goud op zak. Wilde zwijnen, wolven of tijgers kun je skinnen en hun huid gebruiken voor een uitrusting óf verpatsen.

EIGEN SMOEL

De graphics zijn helemaal in 3D en steken de topdown view van 2D toppers als Diablo en Baldur's Gate naar de kroon. Evil Islands heeft tegelijkertijd een soort cartoony, ietwat kiddie look die weer een beetje doet denken aan Silver. Hoe dan ook, het spel heeft een kleurrijke, eigen smoel.

De omgevingen van de drie eilanden zijn erg verschillend. Zo zijn er besneeuwde berglandschappen, dorre woestijnen, landelijke gebieden, dorpen, kastelen en donkere kerkers. Ook dag en nacht en weersveranderingen zorgen voor de nodige variatie.

CAMERA

Een ander truukje dat de engine aankan, is dat de karakters ook fysiek kunnen veranderen. Wonden en blauwe plekken zul je na een heftig gevecht terugzien maar ook zal jouw held, als je veel hebt gevochten, na een paar uur gamen bredere schouders krijgen.

Wat eveneens spreekt voor de 3D engine is de grote vrijheid van de camera. Zo kun je de camera helemaal achter je reisgezelschap positioneren of flink uitzoomen voor overzicht.

De omgevingen in Evil Islands zijn erg groot en reken dan ook op flink wat reistijd om van plek A naar B te komen.

NIEUWE WAPENS

Een van de sterkste onderdelen van Evil Islands is het gegeven dat je steeds nieuwe wapens kunt maken. Messen, zwaarden, dolken, speren… je kunt alles bij een smid droppen en die maakt er betere en sterkere wapens van.

Ook met magie werkt 't op een soortgelijke manier. Je kunt verschillende spreuken en scrolls met elkaar combineren tot weer andere spreuken. Ook kun je met magische runes je bestaande spreuken aanpassen of zwaarden en andere wapens magische krachten meegeven. Dit levert heel wat extra gameplay op in deze toch al omvangrijke game.

Power Rapport

Graphics	Sound	Gameplay
8,5	8,5	8,2

+ Steeds nieuwe wapens
+ Eigen smoel
+ Vrije camera
− Hier en daar pop-up problemen

PC CD-ROM
Systeemeisen: PII 233, 32 Mb, 3Dkaart, 500 Mb schijfruimte
Fabrikant: Nival
Distributeur: Guillemot
Tel:035-5288800

[illegible]

8,2

Het lijkt wel of er bijna iedere maand een Star Trek game uitkomt. Deze keer een met de achterlijk lange titel Star Trek- Starfleet Command II: Empires At War. De opvolger van Starfleet Command dus.

STAR TREK
Starfleet Command II
Empires At War

GOED EN DIEP

De Star Trek spellen roepen onder gamers nogal gemengde reakties op. De ene groep rent gillend weg en denkt aan de vele slechte games die er over het Star Trek universum zijn uitgekomen. De andere groep krijgt een natte broek, begin te ratelen over 'beam me up Scotty' en haalt het moddervette Elite Force aan. Over Starfleet Command II zullen de meningen vermoedelijk niet zo veel verschillen. Het originele Star Trek – Starfleet Command was immers een behoorlijk goede en diepe combatsim met heel veel uren gameplay. Tegelijkertijd was de game ook erg moeilijk en er eventjes snel induiken zat er niet in.
Aangezien Starfleet Command II een sequel is, hoef je dus ook nu niet te denken aan een makkelijke start maar laten we eerst eens kijken wat er allemaal veranderd en hopelijk verbeterd is.

LOOK & FEEL

Ten eerste zijn er nu geen zes maar acht rassen waaruit je kunt kiezen. Naast de rassen uit het eerste deel, kun je nu ook de Interstellar Concordium en de Mirak spelen. Beide nieuwe rassen zijn met name gevaarlijke tegenstanders voor verre afstand battles, het is maar dat je het weet. Voorts hebben de graphics een extra laagje van de winterschilder gekregen en de game ziet er dan ook tip top uit. De schepen, een slordige zestig(!) per ras, zien er gedetailleerd uit, de lasers en de gevechten zijn kleurrijk en ieder ras heeft zijn eigen look en feel.

DOORBIJTEN

Helaas geldt dat ook voor de interface en die neemt nog steeds absurd veel ruimte in. Bovendien zijn sommige delen van de om aandacht schreeuwende menuutjes er alleen maar voor de sier, terwijl andere boodschappen juist veel info geven.
Nu zijn de Klingons letters al lastig te ontcijferen, laat staan van bepaalde rassen die met symbolen werken!
Soms snap je absoluut niet waar het over gaat.
Ook de besturing is weer erg tricky en uitgebreid en je zult heel wat moeten klikken, lezen en beslissen voordat je een flinke vloot hebt opgebouwd. De echte doorbijters worden wel beloond want naast alle rassen zijn er ook nog spannende en grote campagnes en is het online gedeelte serieus aangepakt.


Veel menu'tjes boordevol info.


Bij deze beelden houden echte Trekkies 't niet droog.


Effe inschieten.


Jongens rustig aan, er staan hier nergens flitspalen.





In de library kun je allerhande Star Trek stuff nalezen.

RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,5	8,5	8,3

- + Diep en veelzijdig
- + Prachtige muziek
- + Onoverzichtelijke interface en veel menu's
- – Lastig om in te komen

PC CD-ROM
Systeemeisen: PII 233
500 Mb schijfruimte
Fabrikant: Taldren/ Interplay
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2303655

8,4

Virtual Pool 3



Weinig op aan te merken

Bij de beoordeling van een game als VP 3 is het volgens mij het beste om aan te geven of de bezitters van de vorige editie er echt op vooruit gaan als ze het nieuwste deel kopen. Het antwoord luidt ja, VP 3 is een aanwinst. Het spel bevat namelijk een goed werkende internet-optie en dus kun je nu eindelijk zonder problemen tegen je maatje gaan poolen. Voor de rest is alles wat opgeleukt en heeft het spel een nieuwe frontlady gekregen. Denk echter niet dat je haar tijdens het gamen te zien krijgt, want je staat nog steeds tegen een zwevende keu te spelen. Grafisch gezien stelde VP 3 mij daarom teleur. De tafels en de omgeving zijn weliswaar fraai, maar ze hadden er toch eindelijk wel eens echte tegenstander bij kunnen zetten.
Het poolen zelf is echter een genot. Je kunt kiezen uit een shitload aan poolgames en de tegenstand varieert van rond-uit debiel tot absurd trefzeker.
Het spel kent echter een paar vreemde foutjes. Zo kun je zelfs in de moeilijkste mode in het verkeerde gat schieten en toch scoren, terwijl de CPU-tegenstander altijd gestraft wordt als hij of zij de bal niet in het bedoelde gat pot.
Ook moet de PC erg lang denken voor de volgende stoot, zelfs als de bal zo'n beetje voor het gat ligt. Het meest storende is echter het feit dat je bij een 2-0 stand in een best-of-three serie ook het laatste potje moet uitspelen. Hoezo? En waarom mag je in de Career mode, waar je geld kunt verdienen, niet één potje spelen maar moeten het er altijd drie zijn?

Power RAPPORT

PC CD-ROM
- Systeemeisen: P266, 64 Mb
- Fabrikant: Celeris/Interplay
- Distributeur: Infogrames • Tel:040-2393555

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible] 8^{2}

Op Virtual Pool 3 valt weinig aan te merken. Behalve de internetoptie is de game echter nauwelijks veranderd ten opzichte van zijn voorganger. • J.J.

The Emperor's New Groove

Voordat je begint met lezen moet je wel even weten dat het hier om een kiddie game gaat en dat ik kiddie games, mits ze er goed uitzien en zich lekker laten besturen, naar kiddie standaard beoordeel. Kortom we zetten het verstand even een paar jaartjes terug.
Als Walt Disney ergens achter zit kun je er donder op zeggen dat het iets goeds oplevert. Ik kan na het zien van alle tussenfilmpjes in de game al niet wachten tot de gelijknamige tekenfilm in Nederland uitkomt.
De humor druipt namelijk van de game af en dat geldt ook voor de in-game teksten.


Een goede platformer, daar spugen we niet op

Van vreemde conversaties met bijdehante peuters op houten lama's tot gesprekjes met Britse vliegen die vastzitten in een spinnenweb; de gesprekjes zijn allemaal voorzien van dezelfde cynische ondertoon.
Jij bent in deze platformgame, ondanks dat de titel doet denken aan een dansspel, een keizer. Er is echter een probleem, je bent op een of andere manier veranderd in een lama. Je gaat dus op zoek naar een soort tegengif om deze even vreemde als vervelende situatie ongedaan te maken.
Bij je zoektocht naar het tegengif zul je in een aantal vreemde situaties terechtkomen. Zo verander je bijvoorbeeld een keer in een schildpad om een hardloopwedstrijd te houden of moet je, lama-style, een kereltje van zijn fiets spugen. Genoeg variatie wat gameplay betreft, helaas zit er niet zoveel exploring in de game. Het is allemaal een beetje rechttoe rechtaan en dan heb je de game al gauw uitgespeeld want echt moeilijk is het niet. Desondanks een perfekte game voor je kleinere broertje of zusje.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
- Fabrikant: Disney
- Distributeur: Columbia Tristar
- Tel:035-6250720

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible] 7^{2}

Geen hoogstaande graphics, diepgaande verhaallijn of geavanceerde besturing maar gewoon een lekkere platformer voor de kleintjes. • JEROEN


Hele leuke Settlers kloon

Cultures

Cultures is een echte bouw- en managementsim waarin de bijzonder 'cute' Vikingen hun thuisland verlaten op zoek naar stukken van de zon. Die stukken zijn in werkelijkheid stukken van een meteoor maar het brengt de Vikingen wel naar een nieuw land waar ze zich vestigen.
Net als in de meeste van deze sims, staat alles met alles in relatie. Een jachthut zorgt voor een opslagplaats van huiden en verwerking van vlees. Hierdoor hou je je mannetjes en vrouwtjes in leven en kunnen er nakomelingen gemaakt worden. Voorts kun je boerderijen, forten, smederijen, windmolens en ga zo maar door bouwen.
Alles is op een bepaalde manier afhankelijk van elkaar. Zonder boeren geen geoogst graan, zonder molen geen geperst graan en dus geen brood et cetera.
Gevechten komen er ook, maar vormen zeker niet de hoofdmoot. Je zult te maken krijgen met Indianen, Eskimo's en ander vijandelijke Vikingdorpen. Soms kun je vredig naast elkaar bestaan, maar soms moet er geknokt worden tot het bittere eind.
Omdat de onderlinge relaties best pittig zijn, zijn er vier handige tutorial missies die je alle facetten van Cultures prima uitleggen.
Opvallend is dat ieder karakter een eigen willetje heeft en voortdurend in zijn of haar eigen behoefte voorzien wil worden. Cultures heeft een erg hoog knuffelgehalte. De vikingen zien er erg aandoenlijk uit met hun grote ogen en dopneusjes. Ook de graphics zijn niet misselijk en bovendien zit de game vol kleine animaties en geinige details.
Wil je een kindje krijgen, dan zie je een mannetje en een vrouwtje zich in de tent terugtrekken, waarboven vervolgens allemaal hartjes fladderen. Vervolgens komt de ooievaar langs en die dropt een baby'tje. Geinig toch?

Power RAPPORT

PC CD-ROM
- Systeemeisen: PII 233, 32 Mb
- Fabrikant: Funatics Development
- Distributeur: Atoll Soft • Tel:0318-505464

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible] 8^{5}

Cultures is een hele leuke game die fans van de Settlers absoluut moeten checken. • JAN

Unreal Tournament

Een van de allerbeste PC shooters tot op heden maakt zijn opwachting op Sony's kersverse console. Unreal Tournament op de PlayStation 2 is alles behalve onwerkelijk.

KLASSIEKER

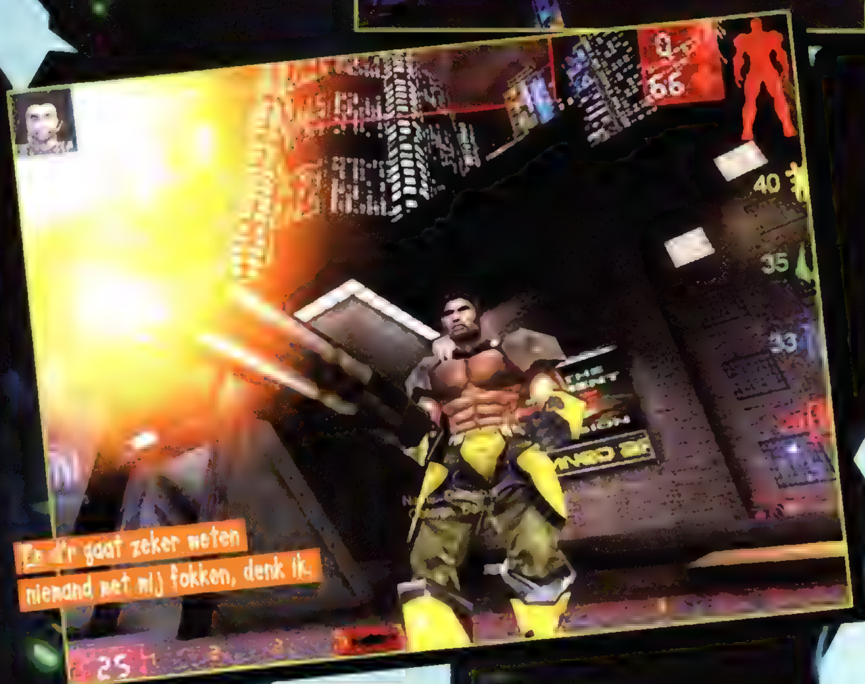
Unreal Tournament werd destijds door de hele gaming community met veel enthousiasme ontvangen. De graphics waren top, de bots hadden een knappe AI en met name de hoeveelheid binnen- en buitenmaps, de verschillende soorten gamemodes en de diverse, fantasieprikkelende levels maakten UT tot de klassieker die het vandaag de dag nog steeds is. Laten we eens gaan bekijken of UT ook op de PS2 een klassieker kan gaan worden.

MODES

UT voor de PS2 is om te beginnen een ander soort game in die zin dat we te maken hebben met een gepoorte versie die is gedowntuned voor de PS2. Dat betekent veel minder spelers/ bots, kleinere maps en een beetje andere gameplay.
De Singleplayer mode bestaat eigenlijk uit het oefenen van de Multiplayer modes tegen bots. Zo zijn er vier modes: Capture The Flag, Deathmatch, Domination en Assault. Capture The Flag is een beetje gaar want hoe leuk is deze mode met maximaal vier man? Juist. De andere modes zijn overigens wèl erg vermakelijk. Deathmatch is het bekende werk en gewoon verslavend. In Domination moet je proberen drie controlepunten te







En d'r gaat zeker weten niemand met mij fokken, denk ik.

bemachtigen en in Assault is het basis verdedigen versus basis aanvallen.
De maps zijn allemaal erg goed ontworpen en de graphics zijn strak maar toch wat fletser en minder scherp dan op de PC. Er zijn dan ook behoorlijk wat vertekende annex misleidende pics de wereld rondgestuurd om de PS2 versie op te leuken. Desalniettemin, ziet UT er gewoon vet uit, is de muziek sfeervol én dreigend en vliegen de lichaamsdelen je klotsend en spetterend om de oren. Yeah!

CONTROLE

Oké, dan nu aandacht voor de besturing van UT. Ik heb de game eerst een paar uur gespeeld met de PS2 controller, nou echt lekker ging dat niet. Ik stond mijn mannetje redelijk, maar ik kreeg ook flink klappen.
Als online PC knaller, ben ik natuurlijk een PC set-up gewend. Wat blijkt, je kunt simpel een USB muis en USB toetsenbord in je PS2 pluggen en die wordt meteen herkend. Zo gezegd, zo gedaan en ja hoor, het werkte perfekt. Gevolg: in de Easy mode was ik onverslaanbaar. Ook een graadje daarna was het nog te doen maar de derde graad begon al aardig pittig te worden.
Wat wil dit nu zeggen? Ben ik verwend door met een combinatie keyboard-muis te spelen of is keyboard-muis gewoon beter dan de PS2 controller? Op beide vragen moet ik gedeeltelijk 'ja' antwoorden. De keyboard-muis setting laat je het spel gewoon sneller en meer accuraat controleren en is daarom aan te raden, echter, je kunt dan niet meer lui op de bank hangen en zult je TV en set-up op een bureau moeten plaatsen. En wil je dat?

CONTROLE 2

De controle blijft dus een kwestie van smaak. Echter, voor gamers die geen dure videokaart en idem dito PC hebben, biedt de console UT uitkomst. Ga alleen niet bij je buurjongen kijken die wel UT op de PC heeft draaien, want dan word je stikjaloers. Maar laat ik even opnieuw beginnen; je kunt ook helemaal niet denken aan dat keyboard en die USB muis; begin gewoon met deathmatch en na een paar dagen heb je je de besturing eigen gemaakt. Zeker ervaren consolegamers die bijna nooit met een toetsenbord spelen, zullen zelfs al na een paar uur prima uit de voeten kunnen.
Om het gemis van het snelle om je as draaien en het richten met de keyboard-muis setting te compenseren, kent UT hier wel een auto-aiming optie. Dat is een beetje flauw maar wel makkelijk. Hierdoor hoef je je niet te fokussen op het te langzame omhoog en naar beneden richten van je gun, maar kun je het springen, strafen en ontwijken tot kunst verheffen.
Het is maar wat je wilt. Sommige racers zetten in racegames automatisch schakelen aan en andere willen dat zelf doen. Zo is het hier ook, je kunt het jezelf lastig of makkelijk maken. Uitdagend of een beetje duf.

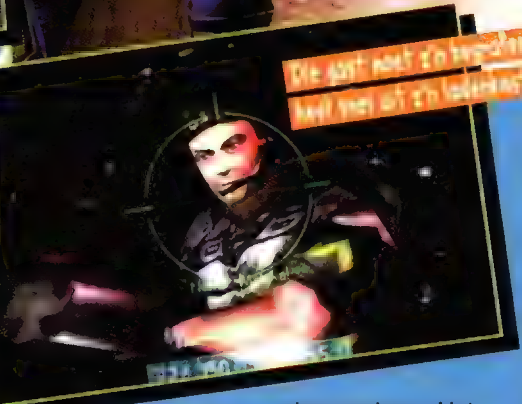
ONLINE?

Unreal Tournament is ooit voor de PC ontworpen met de fokus op grootschalige online knalfun in Deathmatch, Team Deathmatch, CTF en dergelijke teamplays. Op de PS2 kun je voorlopig niet online en daarmee gaat toch een boel glans verloren. Het was juist de online kracht van UT op de PC waardoor de game uitgroeide tot die algemeen omarmde topper. Zeg je UT dan denk je gewoon aan een internet fragfest. Op dit moment mompelt Sony iets over ergens dit jaar misschien in Japan maar hier in Europa zal het zeker nog zo'n anderhalf à twee jaar duren voordat er online echt iets met de PS2 gaat gebeuren.
Jammer, want hoe leuk het ook is om met vier maten thuis deze game te spelen, je wilt ze toch eigenlijk 't liefst online voor hun kloten knallen. Ja toch?

Dit gezegd hebbende blijft UT op dit moment een van de meest toffe shooters op de PS2, samen met Time Splitters. De game biedt genoeg modes, maps en moeilijkheidsgraden om je zowel single-player als multiplayer behoorlijk zoet te houden.









Power RAPPORT

- 8,5 GRAPHICS
- 8,5 SOUND
- 8,3 GAMEPLAY
- + Snel
- + Mooi
- − Controle blijft een discussiepunt

PLAYSTATION 2
Fabrikant: Epic
Distributeur: Infogrames
Tel: 040:2393555

8,4

Star Wars Demolition



Huiswerk maken is leuker

Wanneer heeft George Lucas nou eens in de gaten dat hij beter Star Wars films kan blijven maken in plaats van games? Ja het ging goed op de SNES, maar tegenwoordig bakt hij er niets meer van. Het ene drama na het andere hebben we de laatste jaren zien passeren. Een opeenhoping van ellende zou je kunnen zeggen.
En nou doet hij het verdorie weer, opnieuw een klote game waar niemand op zit te wachten.
Star Wars Demolition is een soort Destruction Derby in a galaxy far far away, met de kanttekening dat Destruction Derby wel leuk is om te spelen.
De game in een notendop is als volgt. Je schiet elkaar aan gort in karakteristieke Star Wars voertuigen zoals de Snowspeeder en de Landspeeder en om het helemaal kompleet te maken zitten er her en der ook nog eens powerups verstopt.
Om het heel simpel te zeggen: deze game zuigt. Het ziet er niet uit en de besturing deugt ook nog eens van geen kant. Ik kan je verzekeren dat je nog meer plezier hebt in het doen van een afwas van een week oud dan het spelen van deze game.
Ook de Two player mode kan SWD niet redden; die is ronduit saai te noemen. Ik denk dat je vrienden je voorlopig niet meer hoeven te spreken als je ze uitnodigt voor een potje SWD.
Het enige positieve puntje dat ik kan noemen, is dat je nu eindelijk in de huid van Boba Fett kan kruipen maar dat is dan ook alles want als je er eenmaal inzit, wil je er heeeeel snel weer uit.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
- Fabrikant: Lucas Arts
- Distributeur: Centresoft
- Tel:035:5394000

GRAPHICS: SOUND: GAMEPLAY: 3^{3}

Episode One was slecht, Power Battles was nog veel slechter, maar SWD spant de kroon. Kan het nog erger George? • JEROEN

C-12
The Final Resistance

De wereld is voor de zoveelste keer onderworpen aan de genade van een stelletje aliens. Ze hebben alles vernietigd wat er te vernietigen valt en aan jou de taak om met behulp van een groepje verzetstrijders de wereld te redden. Ik geloof dat we zoiets al vaker gehoord hebben maar laten we ons niet druk maken om het verhaal; er blijft nog genoeg te zeiken over. Je kruipt in de huid van een cyborg en moet de gehele aarde bevrijden van het vijandelijke buitenaardse ras. Dat alles



Clichématig shootertje

gebeurt shoot'em up style: vinger op de schietknop en pas loslaten als het laatste stukje alien aan gort is geschoten.
Hebben we gelijk de gameplay besproken want in iedere level is 't eigenlijk precies hetzelfde verhaal. Je schiet wat aliens kapot, pakt een sleutel, maakt een deurtje open, schiet nog wat aliens dood, zoekt weer een sleutel, enzovoort. Om helemaal gek van de worden.
Het enige noemenswaardige positieve puntje is de lock-on funktie. Met een simpele druk op de knop kun je strafen en blijf je op de alien gefocust. Oké dan; ook goed bedacht is de first person view, hiermee kun je een beetje om je heen kijken en krijg je de nodige info van voorwerpen die je kan gebruiken.
De third person view is weer verschrikkelijk en staat zo afgesteld dat je slechts de helft van je omgeving kunt zien. De camera kun je wel enigszins verplaatsen maar zal altijd weer terugspringen in zijn default positie.
Daar komt nog bij dat je soms naar keycards loopt te zoeken terwijl dat helemaal niet nodig is en dat haalt de snelheid uit het spel.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
- Fabrikant: Sony
- Distributeur: Columbia Tristar
- Tel:035-6250720

GRAPHICS: SOUND: GAMEPLAY: 6^{3}

Het is mij niet helemaal duidelijk wat ze nu wilden met deze game: een snelle shooter, een soort Syphon filter...? Wat je nu krijgt is een typisch geval van net niet. • JEROEN

Pokémon
Trading Card Game



PTCG heeft alle troeven in handen

Wat mij betreft mag het wel afgelopen zijn met dat 'gepokémon' want ik snap er geen hol van. Gelukkig heb ik een neefje die 'de geheimtaal' wel begrijpt, anders was deze review dikke ellende geworden. De Pokémon Trading Card Game is de computerversie van de Wizzard of the Coast-kaartspellen en de insiders weten dat die kaartgames behoorlijk pittig zijn. Daartegenover staat dat als je de regels eenmaal kent, de spellen enorm veel diepgang hebben en erg verslavend kunnen zijn.
PTCG heeft een dunne verhaallijn (jij kan de super Grand Master worden door de vier Pokémon Grand Masters te verslaan) maar eigenlijk draait het allemaal om het kaartspel. Je legt een Pokémon op tafel, zorgt voor een goede energiekaart en aanvalskaart en kijkt vervolgens of de tegenstander die klap kan opvangen.
PTCG zit goed in elkaar en ziet er fraai uit. Voor nitwits als ik is er een duidelijke tutorial met Dr Mason die stap voor stap uitlegt wat je moet doen. Vreemd is overigens wel dat alles in het Engels is, en dat voor een spel dat voor zes- tot twaalfjarigen is bedoeld. Had Nintendo niet iets van al die Pokémon cash aan een lokalisatie kunnen besteden?
De vraag of ik plezier heb beleefd aan PTCG zal ik maar niet beantwoorden, daar trekken de kiddies zich toch geen hol van aan. Pokémon rulez voor hen. Mijn jongste neefje van nog geen drie jaar, is al helemaal verslaafd. Als je hem vraagt hoe zijn moeder heet, komt er wat gebrabbel uit zijn mond, maar de namen van de Pokémon dreunt hij zo op. Mjewtoeeeeee, Piekatsjoeeeeeeee, Matsjoppp, Matsjokieeee. Gek word je er van.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
- Fabrikant: Nintendo
- Distributeur: Nintendo
- Tel:030-6097100

GRAPHICS: SOUND: GAMEPLAY: 8^{2}

Weer een kassakraker voor Nintendo. Ook op Pokémon Trading Card Game valt niets aan te merken. • J.J.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Dikke kans dat dit echt de laatste Tomb Raider op de Dreamcast is want Lara op de next-gen zou best wel eens PC, Xbox en PS2 only kunnen zijn. Dus genieten nu het nog kan?

BEJAARDE ENGINE

Op de een of andere manier heb ik het idee dat deze vier op zichzelf staande adventures ooit bedoeld waren voor een Gold versie of een missiedisk want een waardige opvolger kan ik dit noemen. Eigenlijk is Tomb Raider net als FIFA; er wordt steeds wat veranderd maar het is in wezen dezelfde game. Echter, bij Tomb Raider zijn de verschillen na deel twee iedere keer zo nihil geweest, dat zelfs de trouwste fan inmiddels zijn wenkbrauwen fronst bij het zien van Lara's vijfde avontuur, draaiende op een terminale, bejaarde engine.

VIER MISSIES

Oké, het verhaal is wel aardig bedacht. Lara is dood, althans dat doet men ons geloven, en vrienden van onze rondborstige babe met ballen vertellen elkaar verhalen uit den ouden doosch.
Het gevolg is vier op zich zelf staande missies in flashback waarin we een jonge Lara zien, Lara knallend in Rome, Lara in een camouflagepak op een Russische onderzeeboot en Lara Matrix style in een ravenzwarte catsuit.
Bij de nieuwe kledinglijn horen nieuwe moves dus kan onze heldin deze keer ook sneaken, slingeren en over touwen lopen als ware ze een circusacrobate. Ook een paar nieuwe wapens doen hun intrede zoals een haak-met-touw en een soort sniper pistool.

ONACCEPTABEL

Bij Tomb Raider weet je wat je krijgt en als je deel 1 tot en met 4 zeer genietbaar vond, kun je ook hier niet fout mee. Toch vind ik het onacceptabel dat we nog steeds te maken hebben met lelijke texturen, pixelige graphics en benen en armen die in muren verdwijnen. Als je dan kijkt naar een game als Ready To Rumble of Shen Mue weet je dat het anders kan. Maar ja, waarom je uit de naad werken als het volk het toch wel vreet, hè Core? Wat ook echt storend is, is dat je nog steeds precies op de juiste manier op de juiste plek voor een hendel, grendel of sleutelgat moet staan, omdat er anders niks gebeurt. Hierdoor heb je soms het idee iets fout te doen of de juiste key niet bij je te hebben en blijf je onnodig ronddolen.

GEMAKZUCHTIG

Mijn gal gespuwd hebbende en de balans opgemaakt, is de conclusie duidelijk. Tomb Raider Chronicles is natuurlijk geen bagger game maar wel een middelmatige game voor dit platform met zo veel potentieel.
Het komt dus met name door gemakzuchtig programmeerwerk dat Lara nu niet echt eervol afscheid neemt van de Dreamcast. Het was ons desondanks toch een genoegen en we zien haar met veel spanning terug op de Xbox!

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
6,5	7,0	6,8

+ Nieuwe moves
+ Sluitend verhaal
– Verouderde engine
– Same shit, different day

DREAMCAST
Fabrikant: Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel:0318-505464

Omdat ik betwijfel of we Lara ooit nog op de Dreamcast terug zullen zien, is dit wellicht een aanschaf waard maar een volwaardige sequel is dit absoluut niet.
JAN

6,6


Blijf zo staan dan pak ik effe m'n harpoen.


Ze kan altijd nog bij Circus Renz terecht.


Een kleine stap voor Lara, een enorme stap voor de mensheid.


Dombo's! Alletwee vergeten munitie in hun gun te stoppen.

In het januarinummer was Jeroen vol lof over de bèta versie van Moto GP. Zou die snotneus er echt kijk op hebben?

moto gp



OPOFFEREN

Toen Jeroen zo'n kleine drie maanden geleden met Moto GP bezig was, moest ik 'm bijna met geweld uit het testhok verwijderen aan het eind van de dag want ondergetekende moest natuurlijk ook een paar rondjes. Deze game van Namco zag er zó gelikt uit dat ik de verleiding niet kon weerstaan. Inmiddels zijn we een paar maanden verder en is de final version beschikbaar en omdat Jeroen het te druk had (ik heb 'm gewoon niet gezegd dat de game binnen was) moest ik me wel opofferen om Moto GP uitgebreid te checken.

MEESTERLIJK

Dat Moto GP fantastische graphics heeft, was me maanden geleden al duidelijk. Niet alleen is er van pop-up geen sprake, wat opvalt is dat je ook heel ver kunt kijken (drawing distance noem je dat als je interessant wilt doen) en dat is niet alleen een fraai gezicht maar maakt het ook wat makkelijker om in te schatten wanneer je moet gaan remmen voor de bocht.
Ook verder is de game grafisch goed afgewerkt met prachtige motoren, zeer goed lijkende circuits en kleine dingen als wapperende vlaggen en zelfs de haardos van de Japanner Abe die onder z'n helm vandaan komt. Tel daarbij op de meesterlijke replay en grafisch gezien is dit een van de beste consolegames ooit. De sound dient ook een dikke voldoende te krijgen. De motoren klinken uitstekend en daar gaat 't toch vooral om. Jammer alleen van de lullige achtergrondmuziek.

AAN OF UIT?

Wat betreft de gameplay is er één keuze die allesbeslissend is: zet je de Simulation mode aan of niet? Een wereld van verschil; in het ene geval heb je een arcade-feel en kun je heel wat fratsen uithalen op je bike. Kies je voor de Sim mode dan is het werken geblazen. Elk dotje gas te veel, elke verkeerde remmanoeuvre leidt onherroepelijk tot een valpartij.
De motoren luisteren overigens uitstekend maar wil je in de Sim mode lekkere rondjes rijden (en goede klasseringen halen natuurlijk) dan is het echt dagen en dagen oefenen, circuits uit je kop leren en ten alle tijden je zelfbeheersing bewaren.
Het is overigens mogelijk om in alle Game modes de keuze te maken voor simulation of niet dus dat vergroot de mogelijkheden enigszins.

TE WEINIG

Komen we bij de minpuntjes van deze game, dan noem ik als eerste het aantal van slechts vijf circuits. Da's echt te weinig, en een track-editor is er ook niet. Daartegenover staat wel de Challenge mode die meer dan vijftig opdrachten biedt, een beetje zoals het rijbewijzen halen in GT. Jammer is ook het ontbreken van verschillende weersomstandigheden en als je alle echte rijders zegt te bieden waar is Valentino Rossi dan?
Minpuntjes of niet, mijn conclusie is toch een positieve. Bedenk echter wel dat Moto GP in de Simulation mode een game is waarin je veel tijd moet investeren, wil je er echt van kunnen genieten maar… dat is ie best waard.


M'n motor heeft er in ieder geval zin in.


Kijk hem lekker filmen


Niet naar die foto's kijken want dan ga je op je pan!


Da's onze eigen Jürgen!


Manoeuvreren op de vierkante centimeter

RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9⁰	8⁰	8²

+ Mooi
+ Challenge mode
- Te weinig circuits
- Sim mode wel heel erg pittig

PLAYSTATION 2
Fabrikant: Namco
Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

[illegible]

8³

SEVER



Wie na Rune nog meer bloody hack & slash zoekt, kan zijn lol op met het lang uitgestelde maar nu toch eindelijk uitgekomen Severance: Blade of Darkness.

VROEGER...

Ik weet nog dat ik ooit een pers-disk onder ogen kreeg van Severance: Blade Of Darkness. Toen heette het spel nog Blade en was PU-baas Mark er zelfs nog niet. Nee, dat was de tijd dat PU-baas Edwin nog met de scepter zwaaide, J.J. alleen maar flightsims testte, Ed nog zware shag op de redaktie rookte, Boris maar één tatoo had en Kees nog beat'em ups speelde. Way back dus.
Codemasters lacht nu in zijn vuistje en Infogrames heeft volgens mij een behoorlijke misser begaan, door de game te laten slippen. Regeren is immers vooruit zien en ik vermoedde jaren geleden al dat deze game een toppertje zou kunnen worden en Severance is dat na al die jaren inderdaad geworden.

ALOUD ZWAARD

Het verhaal achter Severance is niet bijster origineel. Het komt er op neer dat een kwade tovenaar op zoek is naar een oud zwaard. Alleen met dit zwaard zou volgens de overlevering een draak getemd kunnen worden.
Nu wil het toevallig dat de draak in kwestie op het punt van ontwaken staat. De tovenaar wil het zwaard hebben zodat hij de draak voor zijn snode plan (wereldoverheersing of iets dergelijks) kan inzetten. Maar jij wil het zwaard om boven je bed te hangen en je aankomende dates te imponeren; zie hier; een avontuur is geboren.

VIER KRIJGERS

Het begin van het spel doet een beetje denken aan Diablo II. Hier kun je echter niet uit vijf maar uit vier briesende helden een selektie maken.
Je kunt kiezen voor de roodharige dwerg; klein maar sterk en een meester met de bijl. Door zijn gedrongen postuur kan hij zijn bijl(en) bovendien gebruiken als schild.
Zoe is de lenige babe en gespecialiseerd in het vechten met de lans, lange stokken en pijl en boog, een zusje dus van de blonde Diablo dame.
Om nog even voort te borduren op Diablo… wat is een fantasy hakker zonder brute barbaar? Een enorme gespierde bul, onder de tatoeages, voortdurend grommend en een meester in het vechten met de 'two-handed' zwaarden. De barbaar heeft het niet zo op schilden en gaat echt voor de close combat.
De vierde knaap is de knight; een beetje een mix van de vorige drie. Speciaal getraind in vechten met zwaard en schild en naarmate de game vordert kun je met hem een imposant (magisch) harnas en een rijke verzameling zwaarden vergaren.

BETER HAKKEN

Ieder karakter kan bovendien vechten met de pijl en boog. Ik vind dit niet de beste keus omdat je net een beetje naast je target moet mikken, wil je raak schieten. Vanuit torens is het een handig wapen en eveneens om guards en aanstormende trollen van je af te houden maar echt lekker handelbaar vond ik het niet, al moet ik zeggen dat het met Zoe beter ging dan met de andere drie.
Ik denk dan ook dat je je vooral zal vermaken met het echte hak- en beukwerk en dat is er meer dan genoeg. Met name de dwerg en de barbaar verstaan dit kunstje bij uitstek.
Het grote verschil met Rune is dat je in die game eigenlijk maar een handjevol moves ter beschikking had die je vrij random uitdeelde. Bij Severance zijn het echt combinaties van toetsen en muis die steeds andere moves opleveren. Tijdens de game leer je ook steeds weer nieuwe moves waardoor je een heel reeks aan hak-mogelijkheden krijgt. Deze verschillen ook nog eens per type wapen.
De mooiste zijn de ronde sprongen met een enorme zwaard of bijl. Mits goed geplaatst, rolt de kop van je tegenstander dan bloederig door het beeld. Maar ook andere ledematen lenen zich om van de romp gescheiden te worden, uiteraard gepaard gaand met het nodige rondspattende bloed.
Daarnaast krijg je ook steeds meer vaardigheid en experience, worden je wapens beter en verzamel je magie gedurende je queeste; een snuifje RPG dus.

SCHADUWEN

Severance heeft een prachtige engine en dat resulteert in bijzonder fraaie binnen- en buitenlokaties. De weerspiegelingen in het water zijn erg knap gemaakt maar het allermooiste zijn de enorme schaduwen in grotten, tempels en ruïnes.
Genieten is het met name als je de Sneak mode gebruikt en bijvoorbeeld een trol bij een knapperend kampvuur besluipt. Het is een lust voor het oog om je eigen gedaante tegen een rotswand op te zien bollen. Vervolgens trek je je zwaard (dat er door de schaduwwerking tien keer groter uitziet) en met één snoei onthoofd je je tegenstander.
Ook fraaie in-game tussenfilmpjes verhogen de sfeer. Als je weer een ontdekking doet, een geheim object vindt of verder in het spel komt, geven deze filmpjes je een waarschuwing van wat er komen gaat.
Een minpuntje vond ik dat het beeld soms wat zwabberde als ik met veel vijanden tegelijk vocht. Net of de game in de hoogste stand (hoogste resolutie, met alle details aan) een beetje moeite had alle bewegingen en stoten soepel in beeld te krijgen (tegelijkertijd heb je zo wèl het gevoel echt klappen te krijgen).
Naarmate je de moves beter onder controle krijgt, vierendeel je de baddies echter steeds makkelijker en dit blijft de hele game lang een aangename bezigheid.







RANCE

of Darkness


Schat? Ik ben weer thuis en ik ben niet boos meer.


Altijd jeuk op een plek waar je er niet bij kan.


Als niemand er bezwaar tegen heeft, zou ik me graag even in de discussie mengen.


Die mascara zou niet doorlopen, zei m'n schoonheidsspecialiste nog.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8[8]	8[5]	8[6]

+ Prachtige schaduwen
+ Bloody
+ Enorme levels
− Soms zwabberbeeld

PC CD-ROM

8[7]


Brute bloody battles.

Ik schop die aambeien wel weer even naar binnen.

Ja, juich maar even voor jezelf.

De plofscheet kick-jump.

Konoko in een minder plezierig standje.

Doe maar han-kaas.

No problemo voor Konoko.

GEDULD

Eindelijk! Oni ronkt tevreden in mijn CD/DVD-lader. Het heeft een tijdje geduurd en als je dit leest, ligt de game al in de winkels. Maar liever een hele game goed doorgelicht, dan een snel standaardverhaaltje, right? Je kunt natuurlijk een PC review van Oni baseren op een PS2 versie die je tien minuten mocht spelen op een of andere duffe presentatie...

Tja, dat doen we bij PU dus niet; hadden we net zo goed een review kunnen schrijven van de versie die we op de E3 vorig jaar speelden. Bovendien, wachten maakt hongerig en voor een game als Oni hadden we graag wat geduld.

MANGA

Oni speelt zich af in de nabije toekomst waarbij jij de rol speelt van de coole manga babe Konoko. Konoko is net toegetreden tot de TCTF (Technology Crimes Task Force) en is geen gewoon meisje; ze heeft speciale krachten die ze gedurende de game steeds verder ontwikkelt.
De game is typisch Japanse manga met een crimineel syndicate dat allemaal overvallen pleegt op laboratoria en fabrieken met biotechnisch materiaal. Aan het hoofd staat

Oni

In Oni maken we kennis met een nieuwe cyberbabe. Of deze Konoko net zo'n status op zal bouwen als Lara Croft, is natuurlijk de vraag maar knokken kan deze paarsharige manga chick in ieder geval als de beste!



Whiplash van hier tot Tokyo.

Nee, dit grietje is geen mietje!

ene Muro en diens mannen kruisen voortdurend je pad. Dat levert heftige conflicten op, compleet met guns en hand-to-hand combat.
Vergeet die guns overigens maar want die zijn over het algemeen ruk. Soms handig als je van een afstandje een paar gasten wilt uitschakelen maar meestal is mikken behoorlijk lastig, en dat terwijl je tegenstanders om een of andere duistere reden de precisie van een getrainde sluipschutter hebben. Nee, het devies is kogels ontwijken en op de vijand af rennen om vervolgens een akrobatisch gevecht aan te gaan waar je u tegen zegt.

MORTAL ONI

Om maar meteen met de deur in huis te vallen: de combat in Oni is de allervetste die ik ooit in een game ben tegengekomen. Vergeet Tekken, vergeet Mortal Kombat... dit is echt super!
Waarom? Omdat je in plaats van je tegenstander in een halve minuut te verslaan in een sidecrolling schermpje, je nu in 3D omgevingen soms wel vier assholes tegelijk van je af kunt trappen, slaan, schoppen en smijten op een manier waar Bruce Lee jaloers op zou zijn.
Konoko vecht volgens martial arts en haar klappen en trappen gaan gepaard met fraaie lichteffekten.
Je leert bovendien steeds nieuwe trap-, smijt- en klaptechnieken. Met een combinatie van de linker- en rechter muisknop (respektievelijk slaan en trappen), links, rechts, omhoog, omlaag en de jumpbutton ben je in staat prachtige bewegingen en superieure combo's te maken.
Wat te denken van een sprong waarbij je op de nek van een bad guy belandt, deze via een koprol naar achteren smijt en in de lucht nog een trap nageeft? De bewegingen gaan bovendien ook nog eens super smooth en lenig. Het ziet er gewoon prachtig uit.
Je kunt trouwens ook een cheat downloaden waarmee je een Slow Motion mode aan en uit kunt zetten, dan worden de battles nog prachtiger om te zien en uit te voeren.

STERIEL

Zo onbehouwen vet en fun als de combat is, zo saai is het leveldesign. Volgens mij is alle tijd van de ontwikkelaar in de fight engine gaan zitten en hebben ze de verschillende levels in een paar vrije middagjes in elkaar geflanst.
De levels doen vreselijk steriel aan en hebben de sfeer van een TL-buizen fabriek of een ontruimd ziekenhuis. Dunne, kartonnen muren, lege kantoorgebouwen, een biotechnisch laboratorium met 300 dezelfde computerschermen, 'gepaste' en 'gecopiede' kamers en ga zo maar door.
Het vliegveld komt nog enigszins realistisch over maar de rest van de levels zijn ongeïnspireerd, leeg en zielloos. Je merkt aan alles dat dit weinig prioriteit had.
Het steekt schril af tegen de fantastische bewegingen en animatie van de karakters en is dus een behoorlijke teleurstelling.

TERMINAL-SYNDROOM

Een ander punt van kritiek zijn de 'puzzels'. Ik zet puzzels tussen aanhalingstekens want echte uitdagingen zijn het nauwelijks.
Oni heeft daarbij veel last van het 'terminal-syndroom'.
Gedurende het spel moet je steeds naar terminals lopen om daar een knop in te drukken waardoor er een deur opengaat.
Vervolgens kun je die deur door en moet je drie kamers later weer een terminal bedienen om wederom een knop in te drukken... die weer een kamer opent naar andere terminals met in te drukken knoppen. Nu is dit niet één level zo, nee, het hele spel gaat het zo door! Tjonge, jonge... zelfs de schakelaars omzetten bij Tomb Raider is nog leuker.
Zo nu en dan zijn er nog lasers die je moet ontwijken en dat is best tricky maar voor de rest kun je je brains thuislaten.

STAPELGEK

Na deze behoorlijke kritiek, kun je je afvragen waarom Oni dan toch nog zeer behoorlijk scoort. Dat komt doordat het knokken veel goed maakt, heel veel. Nog nooit was punchen en kicken zo leuk. De veelvoud aan moves en de voortdurend nieuwe moves die je leert, houden de combat spannend en boeiend.
Daarnaast is Oni ook behoorlijk uitdagend. De eerste twee levels zijn redelijk simpel, maar daarna wordt het een heel stuk pittiger. Daarbij komt dat de game zelf bepaalt wanneer er gesaved wordt. Soms is dat op tijd, soms duurt het veel te lang. Dan leg je het loodje en kun je weer helemaal opnieuw beginnen.
Ik heb het allemaal op de koop toe genomen omdat ik de combat nu eenmaal zo vreselijk verslavend en leuk vond, ik kan me echter goed voorstellen dat er spelers zijn die er stapelgek van worden.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7,0	8,5	8,0

+ Acrobatische combat
+ Manga
− Duffe puzzels
− Saai en inspiratieloos leveldesign

PC CD-ROM
Systeemeisen: PII 300, 64 Mb, 800 Mb schijfruimte
Fabrikant: Bungie Software
Distributeur: Centresoft
Tel:035-5394000

De combat in Oni is ronduit fantastisch maar wat meer fantasie in leveldesign was geen overbodige luxe geweest. Kom op; het was nog nooit zo leuk om je tegenstanders in elkaar te beuken maar deze game is verre van perfekt.

8,0

Predator QZ 500

De Predator QZ 500 van Trust ziet er mooi uit en –zoals wel vaker met mooie dingen- voelt lekker aan. Ook het onderstel mag er met het geschuurde, aluminium uiterlijk wezen en voelt tevens lekker ruf aan als je linkerhand erop ligt.
Maar genoeg over het uiterlijk, hoe zit het met de knoppen? De in totaal zes te programmeren funktieknoppen op het onderstel zijn lekker glad en reageren scherp bij zelfs een lichte druk op de knoppen.
Schuin onder de stick zit een throttle die je perfekt met je linkerduim kunt benaderen. De stick zelf ligt ook prima in de hand en is voorzien van zes knoppen. Een paars doorschijnende trigger voor je rechterwijsvinger werkt heerlijk en ook de acceleratieknop zit precies op de goede hoogte. Alleen de HAT switch (vierrichtingen knop) neigt iets te veel naar rechts waardoor er na een uurtje Crimson Skies behoorlijk wat spanning op je duim komt te staan. De andere knoppen kunnen bediend worden voor diverse wapens of andere funkties. Voor de rest valt er weinig op deze Predator aan te merken. Niks rammelt en nergens heb je het idee dat het goedkoop moest. Een prima knuppel voor aktie- en arcade flightgames dus, zeker ook gezien de scherpe prijs.

CONCLUSIE

De Predator QZ 500 heeft een degelijk maar strak ontwerp, de knoppen zitten precies goed bij elkaar, de stick voelt lekker aan en de prijs is scherp.



PC
Prijs: ƒ 89, 95 Bfr.1599
Fabrikant: Trust
Distributeur: Trust
Website: www.trust.nl
Tel: 078-6543377





Dreamcast Keyboard

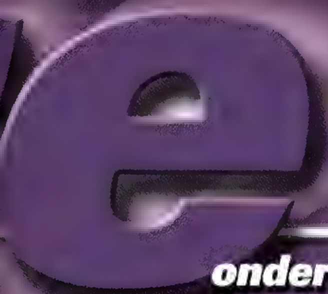
Dit moet toch wel een van de saaiste reviews zijn die ik ooit gedaan heb, daar kan geen hardcore flight- of golfsim aan tippen. Want wat voor lol kun je in hemelsnaam beleven aan het testen van een toetsenbord. Veel verder dan checken of alles het doet en alle letters wel op het apparaat aanwezig zijn, kom ik niet.
Nu, ik kan u tot mijn grote vreugde mededelen, dat Sega er inderdaad in geslaagd is geen enkele letter te vergeten. Sterker nog, het is dat er Dreamcast op staat, anders had ik gewoon gedacht dat ik hier te maken had met een PC-toetsenbord. Het model lijkt me alleen iets platter. Het toetsenbord van Sega laat zich prima op een van de vier controllerports aansluiten en raakt niet in conflict met de controller(s). Het bord is ook direkt bruikbaar. Bij het gebrek aan een muis dienen de pijltjestoetsen voor het navigeren. Dat werkt niet zo ideaal als een muis, hoewel de mogelijkheid om door het gelijktijdig indrukken van bijvoorbeeld naar boven en naar links, de cursor diagonaal naar boven te laten verschuiven erg handig is.
Het redelijk geprijsde toetsenbord is een must als je wilt gaan mailen en surfen met de DC, dat gekut met de controller is dan helemaal niets. Ook klik je een stuk makkelijker hyperlinks en menuutjes aan. Bij shooters als UT en Quake 3 is het een meer dan welkome aanvulling. Persoonlijk frag ik er beter mee.

CONCLUSIE

Het mag dan misschien geen porem zijn in de huiskamer en eigenlijk godslastering voor alle console-fans; als je wilt surfen, mailen en fraggen, ontkom je er niet aan.



Dreamcast
Prijs: ƒ119,95 Bfr. 2195
Fabrikant: Sega
Distributeur: Atoll Soft
Website: www.sega.com
Tel: 0318-505464



onder redactie van Niels

DVD Remote Controller

De trotse PlayStation 2 bezitters onder ons zullen er vast al wat films op afgespeeld hebben. Ik in ieder geval wel (Gladiator minstens vijf keer!) en de bediening via de PS2 controller vond ik daarbij verre van ideaal. Je moet tijdens de film namelijk eerst naar een submenuutje om vervolgens akties als vooruitspoelen of hoofdstukken overslaan te kunnen kiezen.
Met de DVD Remote Controller ben je gelukkig van dat gezeik af. Met één druk op de knop zit je bijvoorbeeld direkt bij dat heftige gevecht in het Colosseum, zonder gepiel met menu´s.
Aangezien de PS2 zelf geen infrarood ontvanger heeft, wordt deze erbij geleverd. Je sluit hem aan op de controllerpoort van je PS2 en zet hem vervolgens op een mooi plekje neer. De ontvanger heeft weer een snoertje met een slot om je controller op aan te sluiten zodat je niet steeds hoeft te wisselen, en kan tevens dienstdoen als houder voor de afstandbediening.
Het geheel is in de stijl van de PS2 vormgegeven; zwart met blauw dus. Best geinig, alhoewel het niet echt slim is dat de tekens op de blauwe toetsen van de afstandbediening ook zwart zijn gemaakt. Je kunt zo bij wat minder licht nauwelijks zien waar de toetsen voor staan. Om de afstandbediening zit weer een rubberen omhulsel, zodat hij –wanneer je hem naar het hoofd van je irritante broertje smijt- niet direkt stuk gaat. Kun je meerdere pogingen doen…



CONCLUSIE

Hij voelt wat lichtjes aan maar doet wat het moet doen en is eigenlijk onmisbaar als je vaak films op je PS2 kijkt. Ook handig als je je PS2 als CD-speler gebruikt.

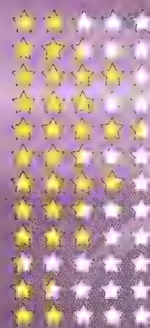


PlayStation 2
Prijs: ƒ 49,95 Bfr.ca. 900
Fabrikant: ThrustMaster
Distributeur: Guillemot
www.guillemot.com
Tel: 035-5288800

GETESTE WAREN

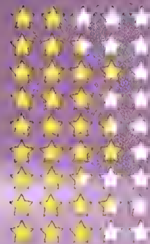
GAMEPADS

Analog Controller (DC)	ThrustMaster
Destroyer Tilt (PC)	Gravis
Dream Pad (DC)	MadCatz
Eliminator Gamepad Pro (PC)	Gravis
FireStorm Dual Power (PC)	ThrustMaster
Shock2 Infrared Controller (PSX)	Guillemot
SideWinder Freestyle Pro (PC)	Microsoft
SideWinder Gamepad Pro (PC)	Microsoft
SideWinder Plug & Play (PC)	Microsoft
WingMan Precision Gamepad (PC)	Logitech
WingMan Rumblepad (PC)	Logitech
Xtreme Game Controller (PS2)	Piranha



JOYSTICKS

Eliminator (PC)	Gravis
Eliminator Precision Pro (PC)	Gravis
Predator QZ 500 (PC)	Trust
Saitek SP550 (PC)	Saitek
SideWinder Precision 2 (PC)	Microsoft
Top Gun AfterBurner (PC)	ThrustMaster
Top Gun Fox 2 (PC)	ThrustMaster
Top Gun Fox 2 Pro (PC)	ThrustMaster
WingMan Attack (PC)	Logitech



JOYSTICKS MET FORCE FEEDBACK

SideWinder Force Feedback 2 (PC)	Microsoft
WingMan Force 3D (PC)	Logitech
WingMan Strike Force 3D (PC)	Logitech



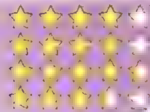
STUURTJES

360 Modena Pro Racing Wheel (PC)	ThrustMaster
360 Modena Racing Wheel (PSX)	ThrustMaster
Ferrari Shock 2 Racing Wheel (DC)	ThrustMaster
Ferrari Shock 2 Racing Wheel (N64)	ThrustMaster
MC2 Racing Wheel (DC)	MadCatz
McLaren Racing Wheel (PSX)	Skream
Saitek RX400 (PS2)	Saitek
SideWinder Precision Racing Wheel (PC)	Microsoft
WingMan Formula GP (PC)	Logitech



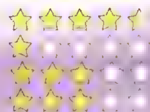
STUURTJES MET FORCE FEEDBACK

Force Feedback Race Master II (PC)	Trust
Force Feedback Racing Wheel (PC)	ThrustMaster
SideWinder Force Feedback Wheel (PC)	Microsoft
WingMan Formula Force GP (PC)	Logitech



SPEAKERS

DTT3500 Digital	Creative Labs
Maxi Subwoofer 4.1	Guillemot
PS2000 Digital	Creative Labs
SoundMan SR-30	Logitech



LAUE SHIT

Car Adapter (GBC)	Piranha
Creative Jukebox	Creative Labs
Dance Mat (PSX)	ThrustMaster
Dreamcast Keyboard	(Sega)
DVD Remote Controller (PS2)	ThrustMaster
FreeStyler Board (PSX)	ThrustMaster
Power Handles (GBC)	ThrustMaster
Rechargeable Battery (GBC)	Piranha
SideWinder Game Voice (PC)	Microsoft
SideWinder Strategic Commander (PC)	Microsoft
Xtreme Light (GBC)	Piranha



Onder redactie van Sara



Crouching Tiger

Martial Arts r kicking ass in Crouching Tiger, Hidden Dragon, een indrukwekkend vechtkunstsprookje dat speelt in het oude China.

Li Mu Bai (Chow Yun Fat) is een legendarische vechter die besloten heeft zijn magische zwaard, The Green Destiny, over te dragen aan een dierbare vriend, de gouverneur van Bejing. Hij vraagt de vrouwelijke Bruce Lee, Yu Shu Lien het zwaard bij hem te bezorgen maar vlak daarna wordt het gestolen.





Een uitvoerig onderzoek wordt ingesteld door politie, krijgers en een heel blik andere kleurrijke figuren, zoals de elegante dochter van de gouverneur, die een keiharde ninja-fighter blijkt te zijn.
Chow Yun Fat en zijn compaan, de female Bruce Lee trekken er ook op uit om het zwaard te zoeken en vinden tijdens deze tocht de ware liefde.
Aaaah... Crouching Tiger is dan ook alles ineen, avonturenfilm, kung-fu pic en love story.

ADEMBENEMEND

De vechtscènes werden gechoreografeerd door Yuen Woo-Ping, de persoon achter The Matrix en hebben, nog meer dan in de meeste vechtfilms het geval is, iets weg van een strak dansspektakel.
Alles is adembenemend in beeld gebracht door regisseur Ang Lee, zoals bijvoorbeeld de weidse beelden van een China waar bijna niemand het bestaan van wist, met landschappen als de Rocky Mountains.
Lee's kracht is dat hij voor een prima evenwicht zorgt tussen het sprookjesgedeelte, het fantastische heldenepos en de ongehoord strakke aktie. Hij heeft overduidelijk goed gekeken naar zowel klassieke westerns als samourai films.
Crouching Tiger is een hommage aan de vechtfilm maar dan op een heel eigenzinnige Ang Lee- manier.
Dope!





Nu in de bioscoop



Dungeons & Dragons

Dungeons & Dragons, het in de middeleeuwen spelende rollenspel, zal voor veel PU-lezers geen geheimen kennen maarreeh... laat je door de film niet in de maling nemen.

Waarschijnlijk zal de film Dungeons & Dragons voor de fanatieke speler niets, maar dan ook niets, te maken hebben met de spannende game. Van dat mysterieuze spel weet ik dus niks, behalve dat het een hype was eind jaren '80. Maar ook als D&D leek zeg ik: deze film moet heel snel worden weggestopt in een van de donkerste kerkers om er nooit meer uit te voorschijn te komen!

SAME OLD

Het rijk Izmer wordt verdeeld door de Mages-elite van tovenaars en hun leider Profion (Jeremy Irons) is uit op het overnemen van de macht. Ondertussen wordt de gewone man keihard onderdrukt, het is ook altijd hetzelfde liedje.
Keizerin Sevina trekt zich het lot van haar volk aan maar de enige die haar kan helpen in haar strijd tegen de slechte Profion is Rod of Savilloman, leider van de Red Dragons, een onvindbare legende.
De twee dieven Ridley & Snails met in hun kielzog een legertje dwergen, elfen en andere niet geestige gruwels, besluit de redder te gaan zoeken. Natuurlijk zijn ook de bad guys op pad om de magische Rod te vinden en hem uit te schakelen voor dit stelletje idioten hem vindt.

SUCKS

Fantasy, daar draait het om in Dungeons & Dragons maar... de special effects in deze film sucken hard, Jeremy Irons geeft een staaltje over-acting weg om misselijk van te worden, keizerinnetje Thora Birch is een slap aftreksel van Star Wars's Queen Amadila en grapjas Marlon Wayans is zowaar nog irritanter dan Jar Jar Binks. Als de beste akteerprestatie van een computergestuurde draak komt, zegt dat genoeg....
De Dungeons & Dragons film kent alleen verrassingen voor je kleine neefje die nog nooit van Indiana Jones en Star Wars heeft gehoord.

Begin maart in de bioscoop





Xbox gecheckt in Las Vegas

Op het moment dat je dit leest, rollen ongeveer de laatste exemplaren van Sega's Dreamcast van de produktieband. Gelukkig staat er weer een nieuwe partij te trappelen om vooral Sony het leven zuur te maken. PU-baas Mark vloog naar Las Vegas, vergokte het redactiebudget en kreeg als eerste Nederlander de Xbox in handen.

Microsoft heeft zich voorgenomen om de belangrijkste speler te worden op de gamesconsole markt. Meer dan een jaar geleden ondernam Sega ook al een poging om de heerschappij van Sony over te nemen, maar de Japanse fabrikant faalde jammerlijk.
Sega maakte met de Dreamcast een prachtig apparaat, dat tot op dit moment de concurrentie met de PlayStation 2 technisch gezien makkelijk aankan, maar bakte totaal niets van de marketing. De spelers van Arsenal liepen weliswaar voor miljoenen guldens rond met de naam Dreamcast op hun shirt maar Sega vergat dat er ook nog geld nodig was om het apparaat en de spellen in de winkels én onder de aandacht van gamers te brengen.
Microsoft heeft een miljard gulden uitgetrokken voor de wereldwijde marketing van de Xbox. Alleen geld zegt natuurlijk niet alles maar Microsoft heeft sinds de oprichting van het bedrijf in 1975 aangetoond heel goed te begrijpen wat goede marketing inhoudt.

GAMERS' CHOICE

Naast marketing en geld is er natuurlijk nog iets nodig, en wel een goed produkt. Het imago van Microsoft is dat van een verveeld monopolist die geen rekening houdt met wat de consument wil omdat hun produkten toch wel gekocht worden. Op dit gebied ligt misschien wel de grootste uitdaging voor Microsoft.
Nadat Bill Gates in februari 1999 groen licht gaf om de Xbox daadwerkelijk te lanceren, is een enthousiast groepje mensen aan de slag gegaan. Duizenden hardcore gamers van over de hele wereld zijn gevraagd hoe zij over de perfekte gamesconsole dachten, waardoor je min of meer kunt stellen dat de Xbox mede is ontwikkeld door hardcore gamers.
Door deze aanpak werd een aantal dingen duidelijk. Zo bleek al snel dat een console met slechts twee controller ports even compleet is als een schaakbord met alleen zwarte schaakstukken. Van het begin af aan was het dan ook duidelijk dat de Xbox standaard over vier controller ports zou beschikken.
Daarnaast bleek dat bij veel mensen de console midden in de kamer op de grond staat, alleen maar omdat de kabel van de controller te kort is. De gamepad van de Xbox heeft daarom een kabel van drie meter, wat langer is dan de kabel van de PS2 of Dreamcast.
Ook de opstartprocedure van consoles zorgt meer dan eens voor onnodige irritatie. Als je nog nooit de neiging gehad hebt om de controller door de beeldbuis te gooien omdat de lange intro-animatie van de PS2 je de keel uit hangt, mag je jezelf een uiterst geduldige gamer noemen. Microsoft gaat er op dit moment dan ook vanuit dat je binnen acht seconden na het aanzetten van de Xbox echt aan het spelen moet zijn.
Hopelijk dringt dit simpele principe ook eens bij gamedevelopers door, want in vrijwel alle games moet je je door talloze logo's en nutteloze intro's heen klikken om eindelijk te kunnen beginnen met spelen.

PRIMEUR

Tijd om het speeltje van Microsoft ook zelf eens te gaan checken. Als er iets echt spectaculairs te zien is, dan kunnen Jan, J.J., Boris, Dre en alle


De Xbox controller in de gretige handen van Mark.

eport

Xbox gecheckt



De DVD-lade. Hier stop je de game in. Een DVD-film kan ook maar bedenk wel dat je om deze af te kunnen spelen een draadloze afstandbediening apart zult moeten kopen.

De Eject-button.

Hiermee zet je de Xbox aan en uit. Bovendien kun je 'm hiermee resetten indien nodig (het blijft Microsoft).

Dit is uiteraard een van de vier controller ports. Met een bandbreedte van 12 megabits klaar voor toekomstige toepassingen als spraakherkenning.

anderen nog zo graag willen, maar dan ga ik zelf op pad. Als PU-baas hoef je natuurlijk niet altijd alleen maar de vuile karweitjes op te knappen. Op 6 januari had ik dan ook de Nederlandse primeur om in Las Vegas de Xbox te checken. Het apparaat zelf is groot, veel groter dan we tot nu toe gewend zijn van gameconsoles. Enerzijds om ruimte te bieden aan de harde schijf en de enorme koeling die het apparaat nodig heeft, maar natuurlijk ook gewoon omdat de Xbox uit Amerika komt. Stel je het apparaat dan ook maar voor als een videorecorder, maar dan nog iets groter.

En dan de controller. Nu ben ik niet snel meer onder de indruk van controllers maar Microsoft heeft er behoorlijk werk van gemaakt. Los van het feit of je 'm mooi vindt of niet: hij ligt fantastisch in de hand. Ik had meteen het gevoel of de controller speciaal voor mijn grote handen (zie foto) gemaakt was.

Nog verbazingwekkender was het om te ontdekken dat ook iemand met kleinere handen er totaal geen moeite mee had. Wel vond ik de X- en A-button iets te dicht bij de rechter analoge stick zitten, waardoor je bij snel switchen in de knoop kunt komen te zitten. Hopelijk doet Microsoft hier nog iets aan, maar het ontwerp leek behoorlijk definitief, dus ik verwacht het eigenlijk niet.

Wat het onzichtbare gedeelte betreft: de controller is voorzien van twee verschillende motortjes die ervoor moeten zorgen dat elke vorm van vibratie gevoeld kan worden. Ook onzichtbaar op de afbeeldingen zijn twee shoulder triggers, zoals we ze ook kennen van de Dreamcast-controller. De Microsoft-triggers zijn echter veel beter uitgevoerd; ze zijn namelijk prima bruikbaar om bijvoorbeeld gas te geven (analoog!) of de camera in- en uit te laten zoomen. De zes (!) buttons aan de rechterkant zijn overigens ook drukgevoelig, maar dat zal niemand echt verbazen.

GAMES

Uiteraard kreeg ik ook games te zien, hoewel nog in een pril ontwikkelingsstadium. De Xbox bevatte begin januari slechts 20% van de power die het definitieve apparaat zal hebben.

Lorne Lanning, de bedenker van Oddworld, toonde echter in-game beelden van Munch's Oddysee die aantoonden dat de PS2 er inderdaad een geduchte concurrent bij gaat krijgen. De textures waren zo gedetailleerd dat ik mijn jetlag op slag kwijt was, terwijl de dynamic lighting effekten op slag alle lampjes van de duizenden gokkasten in de hotels van Las Vegas deden verbleken.

Vervolgens kreeg ik nog een glimp te zien van Malice, de eerste Xbox-game van Argonaut. Ook deze game, een 3D action adventure, liet duidelijk zien dat er veel moois te verwachten valt. Jammer genoeg is het nog veel te vroeg om iets over de kwaliteit van de games te zeggen, anders dan dat ze er fantastisch uitzien.



Special Report

Xbox gecheckt

Je gelooft het niet, maar het apparaat werkt op stroom.

Om te voorkomen dat de Xbox als centrale verwarming gebruikt gaat worden, heeft Microsoft een joekel van een ventilator ingebouwd.

De connector om de Xbox aan de tv te koppelen.

Het gaatje voor de online- en multiplay-toepassingen (Ethernet 10/100).


Munch's Oddysee wordt een van de Xbox launchtitels.


Abe zag er op de Xbox fantastisch uit.

WORDT VERWACHT

Is er dan niets negatiefs aan de Xbox te ontdekken? Jazeker wel, en wel iets heel irritants: de Xbox wordt pas in het voorjaar van 2002 in Europa verwacht. Ook nu weer gaan Amerika en Japan voor, waar de Xbox in de herfst van dit jaar gelanceerd wordt. Er is in tegenstelling tot wat anderen beweren echter nog geen definitieve launch-datum bekend. Microsoft zal niet het risico willen lopen dat ze nu een datum noemen, die vervolgens om welke reden dan ook niet gehaald kan worden.

Waarschijnlijk zal tijdens de E3, die in mei in Los Angeles wordt gehouden, de datum bekend gemaakt worden waarop de Amerikanen en Japanners hun eerste stappen op Xbox-gebied kunnen gaan zetten.

De reden waarom niet de hele wereld in een keer bediend wordt, is dat Microsoft verwacht niet voldoende aantallen te kunnen produceren en dus een debacle als bij de lancering van de PlayStation 2 wil voorkomen. Dat Europa daarbij maar weer even overgeslagen wordt, heeft ongetwijfeld ook te maken met het feit dat Europa uit allerlei verschillende landen bestaat met ieder hun eigen taal, belasting- en prijsstelsel. Als je het zo bekijkt, zie je meteen dat de invoering van de Euro uiteindelijk ook wel zijn voordelen kan hebben.

PRIJS

En dan de prijs. Als ergens moeilijk en geheimzinnig over wordt gedaan, is het wel de prijs. Veel duidelijkere uitspraken dan dat de prijs concurrerend zal zijn, vallen aan geen enkele Microsoftie te ontlokken.

Maar logisch nadenken brengt ons op het volgende: de prijs van de Xbox zal vrijwel gelijk zijn aan de prijs van de PS2 (en eventueel de Gamecube) op dat moment. Nu weet ik nóg niets, zul je zeggen, maar we zijn er nog niet. Met al onze gameservaring die we in de loop der jaren hebben opgebouwd, zetten we in op een prijs van 295 Euro bij de lancering (tegen die tijd rekenen we in Euro's, nu is dat ƒ 650,- of BFR 11.700). Wedden dat we er niet ver naast zitten?

Onzichtbaar op deze afbeelding zijn twee sloten voor uitbreidingskaarten. Uiteraard zijn deze geschikt voor memory cards, maar ook voor andere accessoires zoals microfoontjes, tilt packs en andere creatieve toepassingen.

8-weg digitale pad.

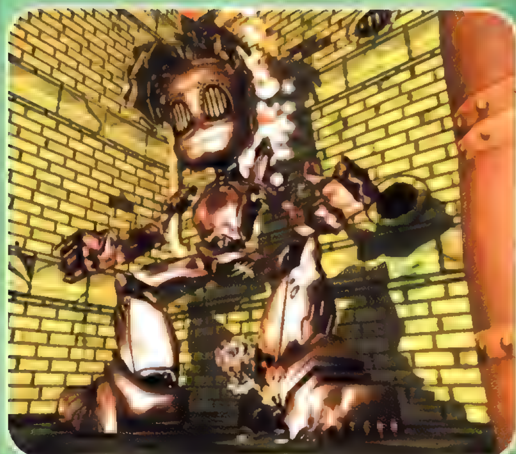
Jawel, een heuse Back-button. Bedoeld om je terug te slingeren in het oerwoud van de verschillende menu's.



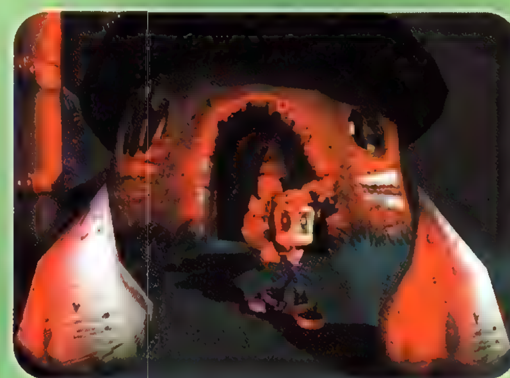
Twee analoge sticks, beide ook te gebruiken als button.

De Start-button. Duidelijk toch.

	MICROSOFT XBOX	SONY PLAYSTATION 2	NINTENDO GAMECUBE
CPU	733 MHz	294.912 MHz	405MHz Power PC
Graphics Processor	250 Mhz	147.456 MHz	202.5 MHz
Total Memory	64 MB	32 MB	43 MB
Memory Bandwidth	6.4 GB/sec	3.2 GB/sec	3.2 GB/sec
Polygon Performance	125 M/sec	66 M/sec	6-12 M/sec
Simultaneous Textures	4	1	Onbekend
Pixel Fill Rate – No texture	4.0 G/Sec	2.4 G/Sec	Onbekend
Pixel Fill Rate – 1 Texture	4.0 G/Sec	1.2 G/Sec	Onbekend
Pixel Fill Rate – 2 Textures	4.0 G/Sec	0.6 G/Sec	Onbekend
Compressed Textures	Ja (6:1)	Nee	ST3C (6:1)
Storage Medium	2-5x DVD	4x DVD	1,5 GB harde schijf
	8 GB harde schijf	8 MB memory card	0,5 MB Digicard
I/O	Game controller x4	Game controller x2	Game controller x4
	Ethernet (10/100)	USB	High speed serial port x2
		1394	High speed parallel port
		PCMCIA	
Audiokanalen	256	48	64
3D Audio Support in hardware	Ja (64 3D kanalen)	Nee	Onbekend
MIDI+DLS Support	Ja	Ja	Onbekend
Hardware audio filtering and EQ	Ja	Nee	Onbekend
Broadband enabled	Ja	Upgrade nodig	Optioneel
DVD Movie playback	Afstandbediening nodig	Ja	Nee
HDTV Movie support	Ja	Ja	Nee
HDTV Game support	Ja	Nee	Onbekend
Maximale resolutie	1920 x 1080	1280 X 1024	Onbekend
Maximale resolutie	1920 x 1080	640 x 480	Onbekend
(2 x 32bpp frame buffers + Z)			







Beelden van het 3D action adventure Malice.

PowerWeb Update

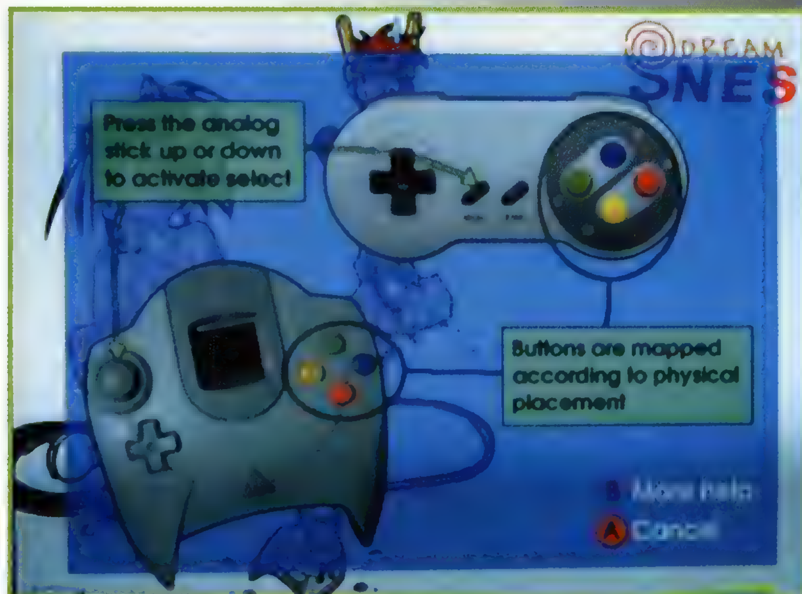
onder redactie van Boris

http://www.powerweb.nl

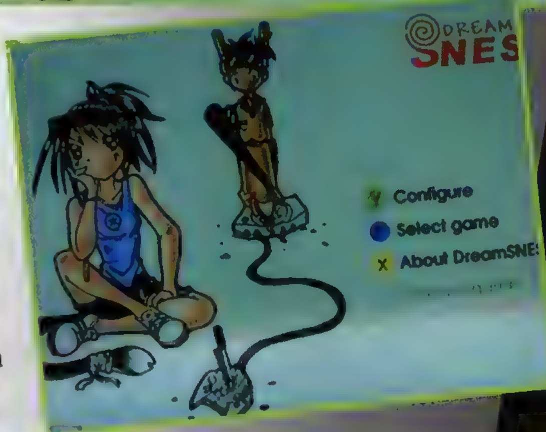
Dreamcast Emulator Special

AFSCHEID
Dit is de laatste Powerweb Update. Vanaf volgende maand is de Power Unlimited helemaal gerestyled en is er voor deze rubriek geen plaats meer.
De Powerweb Update werd ooit bedacht om meer lezers naar de site te krijgen maar door de jaren heen is deze rubriek gewoon onze internet nieuwspagina geworden. De hoogste tijd dus om er mee te kappen maar PU zou PU niet zijn als we dat niet in stijl zouden doen.
Vandaar dat deze Powerweb Update helemaal in het teken staat van Emulators op de Dreamcast.
Waarom? Nou omdat we het idee hebben dat de Dreamcast steeds meer omarmd wordt door figuren die zelf een beetje kunnen programmeren en iets leuks maken voor deze super console.
Zo zijn er al programma's te krijgen waarmee je VCD films kunt kijken op je DC en MP3'tjes af kunt luisteren. Natuurlijk wordt dit door Sega zelf niet ondersteund en wie weet zijn ze er zelfs wel op tegen dat we het hier over 'illegale' software gaan hebben maar voor de gelegenheid hebben wij even schijt aan Sega. Ik bedoel wat hebben zij het afgelopen jaar voor ons gedaan?

DREAMSNES
Ooit, back in the days, kondigde Sony aan dat de PS2 backwards compatible zou zijn met de eerste PlayStation. Het was een revolutionair idee dat gelijk aansloeg.
Vervolgens kondigde Sega aan dat de Dreamcast ook backwards compatible zou zijn met de Saturn. Uiteindelijk is dat nooit werkelijkheid geworden maar ondertussen is het wel mogelijk om tal van andere klassiekers op het ding te spelen.
Zo kun je op http://mc.pp.se/dc/dreamsnes/ een programma downloaden waarmee je oude Super Nintendo games kunt spelen op de DC. Het is de bedoeling dat je het DreamSnes bestand op een CD'tje brandt samen met de Roms die je graag wilt spelen.
De CD kun je opstarten met de Bootdisc of je kunt de Bootpatch erop loslaten waardoor de CD selfbootable wordt. Binnen no time kun je klassiekers als Super Bomberman, Final Fantasy V, California Games en weet ik veel wat al niet meer, spelen op je bloedeigen Dreamcast.
Je kunt verschrikkelijk veel Roms vinden op http://www.freeroms.com/ maar ik moet er wel even bijzeggen dat je alle Roms die je downloadt ook eigenlijk origineel in je bezit moet hebben. Nou ja, misschien vindt Nintendo het ook goed als iedereen Banjo-Tooie koopt.



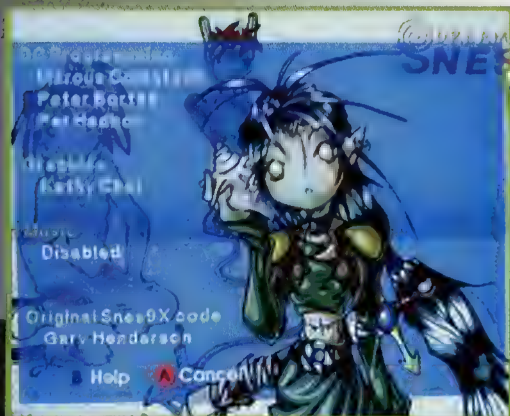
NOG MEER EMULATORS
Maar er zijn veel meer Emulators voor de Dreamcast! Op http://dcemulation.com/ vind je niet alleen de bovengenoemde DreamSnes maar ook een Saturn emulator, een Game Boy emulator, een Neo Geo Pocket emulator, een Sega Genesis emulator, een ZX Spectrum emulator en zelfs een Sega Saturn Emulator.
Het is gewoon hartverwarmend om te zien hoe fanatiek programmeurs bezig zijn om de bestaande PC Emu's over te zetten naar de Dreamcast. Trouwens, op http://www.sonic-roms.org/ kun je elke Sonic Rom vinden die ooit is gemaakt.

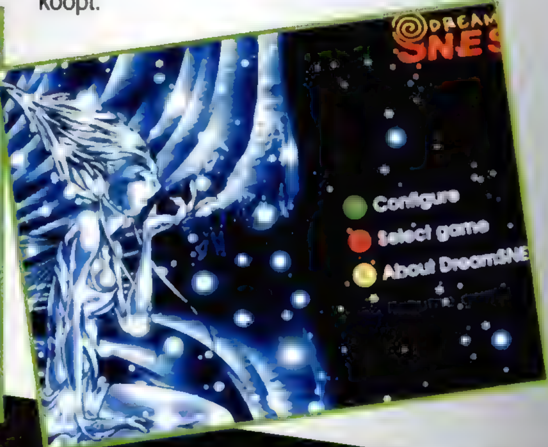


Top 5 Roms

Oké, je hebt de benodigde files gedownload en nu wil je graag weten welke Roms je absoluut niet mag missen. Wij stelden speciaal voor deze gelegenheid een top 5 samen.

1. Super Bomberman (Snes)
2. Tetris (GB)
3. Final Fantasy III (Snes)
4. Sonic Pocket Adventure (Neo Geo Pocket Color)
5. Superstar Soccer (Snes)





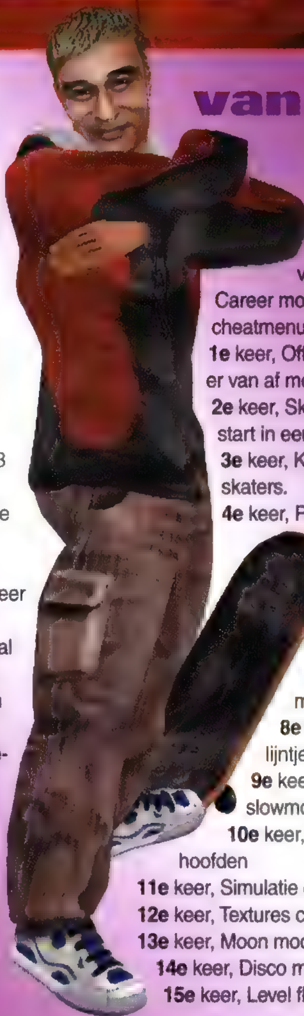
EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

Eeuwig leven post stuur je naar: POWER UNLIMITED, POSTBUS 1914 2003 BA Haarlem
Of ons e-mail adres: eeuwigleven@powerunlimited.nl
Voor spoedgevallen kun je terecht bij: NINTENDO SERVICELIJN:0909-0490444 (1 gulden per minuut)
België: 0900-10800 (18 franc per minuut)
SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND:0909-9000000 (1 gulden per minuut)
BELGIË:0900-00000 (Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

Een emotionele Eeuwig Leven dit keer, dit is namelijk mijn laatste. Waarom? Simpel, onze eigen PowerMaster Niels neemt het van me over. Aangezien hij de sturende man is achter het PowerMaster cheatboek, wil hij zich helemaal op de cheats gaan storten. Dit wordt zeg maar, zijn levensdoel. Dat betekent wel dat ik me nog meer op nieuwsvergaring, previews, scoops en games kan gaan richten.
Ik wil hierbij iedereen bedanken die mij per e-mail en per post al die tijd cheats hebben gestuurd. Blijf dat ook na dit nummer gewoon doen; er verandert voor de rest niks, alleen kun je ze voortaan richten aan Niels. See ya all & cheat on!
JAN

tip van de maand



TONY HAWK PRO SKATER 2

Juriaan maakt aan de chaos van alle halve en onvolledige Tony Hawk cheats een einde en zet alle PC en PlayStation codes bij elkaar. Daarvoor wint hij een spel naar keuze!

Unlock Private Carrera: Haal alle gaps in de niet geheime levels van de Career mode
Unlock Spiderman: Haal het spel voor 100% met een zelfgemaakte skater (hij komt met vier kostuums)
Unlock Spiderman Skate Video: Haal de 3 gouden medailles met Spiderman
Unlock the Neversoft Makes Video: Haal de 3 gouden medailles met Private Carrera
Unlock the Neversoft Bails Video: Haal in elke competitie een medaille met een willekeurig character
Unlock Officer Dick: Haal de career mode 1 keer voor 100%
Unlock Tony Hawk style c en McSqueeb: Haal met Tony Hawk de Vareer mode voor 100%
Unlock '80s Tony Skate Video: Haal 3 gouden medailles met McSqueeb
Unlock Officer Dick Video: Haal 3 gouden medailles met Officer Dick
Unlock Carrera: Je moet alle gaps in de NIET geheime levels van het spel halen
Hawaï Drop: Haal met elk character 3 gouden medailles
Skate Heaven: Als je met alle skaters (alle bestaande, 1 zelfgemaakte, officer Dick, Spiderman en McSqueeb) 3 gouden medailles hebt gehaald en alle maps voor 100% hebt uitgespeeld, komt deze map vrij

Unlock Cheats: Nadat je alle objectives en alle medailles hebt gehaald in de Career mode komt er een nieuwe cheat bij in het cheatmenu in deze volgorde:
1e keer, Officer Dick/McSqueeb/Spiderman (hangt er van af met welke skater je het spel hebt voltooid
2e keer, Skip to Restart; je kan kiezen waar je start in een level
3e keer, Kid mode; betere stats & kinderlijke skaters.
4e keer, Perfekte balans; het wordt mogelijk om dagen achter elkaar te grinden
5e keer, Je special meter zit altijd vol; je kunt altijd specials doen
6e keer, STUD cheat; je stats zullen worden uitgebreid.
7e keer, Gezicht cheat; wijzigt de manier van hoe je skaters kijken
8e keer, Wireframe; je ziet alleen de lijntjes van objekten in maps
9e keer, Slowmotion cheat; het spel loopt in slowmotion
10e keer, Big head mode; skaters krijgen grote hoofden
11e keer, Simulatie cheat; realistische mode
12e keer, Textures cheat
13e keer, Moon mode; lage zwaartekracht
14e keer, Disco mode; baanstukken krijgen discokleuren
15e keer, Level flip mode; levels worden gespiegeld

PC CD-ROM PLAYSTATION



Lees meer tips op de volgende pagina's, o.a.

Alice
Blade
Cultures
4X4 Evolution
Giants
Looney Tunes: Space Race
Madden NFL 2001
Majora's Mask
Medal of Honor: Underground
Metropolis Street Racer
Mickey's Speedway USA
Midnight Club: Street Racing
Pokémon Pinball
Project IGI
Ridge Racer V
Star Wars: Battle for Naboo
Theme Park
TWINE

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer



ZELDA MAJORA'S MASK

Jan Weenink uit Gouda heeft de vindplaatsen van alle 52 Hearts in Zelda's Majora's Mask.

Clock Town

South: Geef een Moon Tear aan de Deku Scrub en vlieg naar het hart. Kijk met de Postman's Hat in een brievenbus.

North: Praat met de Keaton Mask op, met het bewegende gras. Klim als Link bij de glijbaan omhoog en spring naar het hartje. Haal op elke dag het Deku Scrub spelletje.

West: Dans met Kamaro's Mask 's nachts voor de Rosa Sisters. Stop de tijd op 10 seconden 's avonds in het postkantoor. Haal 30 punten in de Swordman's school. Breng 5000 rupees naar de bank.

East: Zet de Couple's Mask overdag op in de Major's Office. Luister met het All-Night Mask op naar het korte verhaal van Granny in de Inn en beantwoord de vraag. Luister met het All-Night Mask op naar het lange verhaal van Granny en antwoord 'I dunno'. Geef papier (bv. Anju's letter) aan de hand onder de trap in de Inn om middernacht. Haal op elke dag het Honey en Darling spelletje zonder de Song of Time te spelen. Raak alle Octorocks in de Shooting Gallery, dus haal 50 punten

Termina Field

Vind alle vier de grotten met elk vier Gossip stenen en speel de Sleep Song als Goron of de Awakening Song als Deku of de Bossa Nova als Zora om de stenen in dezelfde kleur te krijgen. Versla de twee Dodongo's in een grot ten noorden van Clock-Town. Vlak voor de ingang naar de oceaan is een grot met een hart in een bruin geval aan het plafond. Versla de 'grasmaaier' in een grot in het gras vlakbij de stelende vogel. Kijk op de eerste ochtend in de Observatory door de telescoop en volg de Deku Scrub die uit Clock Town komt totdat hij in een grot is gevlogen. Ga de grot in en koop een stukje hart voor 150 rupees.

Southern Swamp & Woodfall

Op de weg van Termina Field naar de Swamp in een boom. Haal de Swamp Shooting twee keer achter elkaar. Geef de Deku Scrub bij de Tourist Center de kaart van zijn collega in Clock Town. Geef een foto van Tingler aan zijn vader in het Tourist Center. Geef een foto van de Deku King aan de man in het Tourist Center. Ga naar het Tourist Center na het verslaan van de eerste boss en haal 20 of meer punten in de target-game. Sneak langs de bewakers in de tuin van het Deku Paleis. Vlieg naar de schatkist vanaf het uilenstandbeeld in Woodfall

Mountain & Goron Village

Praat met de vijf kikkers met Don Gero's Mask op nadat de sneeuw weg is uit Mountain Village. Een kikker zit er al, de andere vier zijn te vinden bij de vijver in ClockTown, in de Woodfall Temple, in de Great Bay Temple en in de Swamp (je komt er langs met de Boat Cruise). Kijk op de weg richting Snowhead met de Lens of Truth naar de zijkant. Spring over de onzichtbare platformpjes en speel de Scarecrow's Song om je naar het hart toe te trekken. Duik na het verslaan van de tweede boss als Zora naar de kist op de bodem van het meertje. Geef de Deku Scrub bij de Goron Shrine een kaart van zijn collega in de Swamp.

Great Bay & Zora Hall

Voer de grote vissen in het laboratorium met kleinere totdat je een hartje krijgt. Versla alle zeeslangen bij de Pinnacle Rocks en praat met de zeepaardjes. Ga via de onderwaterweg Gerudo's Fortress in en je komt vanzelf langs het hartje in een soort kooi. Zet de schakelaar om en ren snel naar binnen voordat de deur weer dichtgaat. Praat met de skeletten met de Captain's Hat in de tweede Skulltula Dungeon en schiet de schilden in de goede volgorde. De volgorde is elke keer anders. Ga na het verslaan van de derde boss naar de eilandjes vlakbij de ingang naar Gerudo's Fortress. Neem de boot en schiet naar het eilandje met de boom. Haal 20 of meer punten in het spelletje van de visser en je krijgt een hartje. Schiet jezelf met de Hookshot naar boven op de klif boven de ingang naar Gerudo's Fortress, plant een boon en speel de Scarecrow's Song om je naar het hartje toe te trekken. Versla twee keer alle twee de beverbroers (dus je zwemt in totaal vier keer). Versla het monster op de bodem van het water onder de ingang naar de bevers bij de waterval. Geef de Deku Scrub in Zora Hall de kaart van zijn collega in Goron Village. Lees het dagboek van Mikau en onthoud de twee muziekjes. Ga nu jammen met de gitarist en speel de twee stukjes. Ga naar de kamer van de bandleader en speel als Link het hele muziekstuk, in totaal zijn dat dus 16 noten. Hij geeft je een stukje hart.

Ikana Canyon

Open op de graveyard op de tweede nacht het graf door met de skeletten te praten terwijl je de Captain's Hat op hebt. Ga naar binnen, gebruik de Lens of Truth en versla de miniboss. Geef de Deku Scrub in Ikana Canyon de kaart van zijn collega in Zora Hall. Zwem in de rivier in de Canyon naar de waterval en ga de Secret Shrine binnen. Als je 16 hele hartjes hebt, kan je alle minibosses verslaan en krijg je een stukje hart. Schakel boven op Ikana Castle het vuur uit en vlieg als Deku Scrub naar het stukje hart toe. Versla de vier spoken in de minigame in een huisje in Ikana Canyon.

Romani Ranch

Win minimaal 150 rupees bij de hondenrace.

De Maan

Vind in de eerste minidungeon waarbij je als Deku Scrub moet vliegen het kwart hart. Rol als Goron in de tweede minidungeon naar het kwart hart. Zwem als Zora in de derde minidungeon naar het kwart hart. Versla de minibosses in de laatste minidungeon en pak het kwart hart uit de schatkist.



ZELDA MAJORA'S MASK

Bart van Oers is bij de tijd.

De tijd langzamer laten gaan: Speel de Song of Time achteruit (c-omlaag, A ,c-rechts, c-omlaag, A ,c-rechts)

Eén dag vooruit: c-rechts, c-rechts, A, A, c-omlaag, c-omlaag



EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

PLAYSTATION



BLADE

Unlock infinite lives

Druk op left (3x), right, L2, L1, R2, R1, en begin de game. Tijdens het spel druk je op start en voer je in het cheat-menu infinite lives in.

Unlock infinite ammo

Druk op down, right, up, left, L2, L1, R2, R1 en begin de game. Tijdens het spel druk je op start en voer je infinite ammunition in.

PC CD-ROM



GIANTS: CITIZEN KABUTO

Druk tijdens het spelen op [T] of [Y], toets een van de volgende codes in en druk op [Enter].

Fr: Framerate weergeven

Basefillerup: Volledige base energy

Pleasehealme: Volledige health

Gimmiegifts: Direkt toegang tot Giftshop

Itsmyparty: Partyhouse

Basepopulate: Creeer Smarty work force

Mapshowitall: Volledige map vertonen

Basegoveryfast: Snel bouwen

Ineedspells: Ongelimiteerde mana

Allmissionsaregoodtogo: Alle levels openen

DREAMCAST



METROPOLIS STREET RACER

Honda S2000: Speel de Quest mode een keer uit

Porsche 911: Speel de Quest mode twee keer uit

NINTENDO 64



MICKEY'S SPEEDWAY USA

Quick start: Druk op A als de derde lamp oplicht tijdens het aftellen bij de start.

Unlock Dewey: Finish alle circuits op de amateur difficulty setting

PLAYSTATION 2



THEME PARK ROLLER COASTER

Zorg dat je in het park bent voordat je de cheats gaat aktiveren.

All purchases are free: Druk 8 x achter elkaar left, down, X, circle

Extra golden tickets: Druk 4 x achter elkaar down, left, right, circle, right, left, down, up, circle

Alle items researched: Druk 8 x achter elkaar up, down, up, down, left, up, down, up

DREAMCAST



4x4 EVOLUTION

Verborgen geld

Ga op de Farm Road track, onder de spoorbrug in het midden van de vijver om $1500 te vinden.

Wanneer je op de Restricted Area track door gate 5 gaat, rij dan rechtdoor, na een tijdje kom je een vliegtuighangar tegen met een vliegtuig erin. In de hoek van de hangar staat een kist met geld.

Op de Laguna Del Ray track, is rechts voor de kust een klein eiland. Bovenop dat eiland staat een geldkist.

Tussen gate 6 en 7 van de Black Gold track is een omheind gebied waarin een geldkist staat. Er staat een tankwagen vlakbij.

Wanneer je start op de Treasure Bay track, ga dan rechts naar de gestrande tanker, rij eromheen langs de waterkant. In de zijromp is een geldkist te vinden met $666.

Ga op de Truck Stop 101 track, naar de 'verborgen' snelweg en rij naast de rechterkant van de weg. Uiteindelijk vind je een geldkist.

www.interexpo.nl

SUPER PC DISCOUNT

COMPUTER INTEREXPO

3+4 MRT
EXPOCENTER - HENGELO (OV)
***Za + Zo: 10-17 uur

10+11 MRT
JAARBEURS - UTRECHT
**Za + Zo: 10-17 uur

17+18 MRT
AHOY' - ROTTERDAM
***Za + Zo: 10-17 uur

BENELUX COMPUTER

6+7+8 APRIL
BEURSGEBOUW - EINDHOVEN
*Vr: 13-22 uur, Za + Zo: 10-17 uur

BEURS•OVERZICHT
BINNENKORT BIJ U IN DE BUURT! 10.00 - 16.00 uur

Za+Zo	3+4	mrt '01	Expo Center - Hengelo (OV)***
Za+Zo	10+11	mrt '01	Jaarbeurs - Utrecht**
Za+Zo	17+18	mrt '01	Ahoy' - Rotterdam***
Za	24	mrt '01	De Leysdream - Roosendaal
Zo	25	mrt '01	Pr. Bernhardhoeve - Zuidlaren
Za	31	mrt '01	Sporth. Keizerslanden - Deventer
Zo	1	apr '01	MECC - Maastricht
Vr+Za+Zo	6+7+8	apr '01	Beursgbeouw - Eindhoven*
Za	7	apr '01	Rijnstreekhal - Alphen a/d Rijn

PC DISCOUNT
DE COMPUTER KOOPJES BEURS

HARD- & SOFTWARE

INTERNET • GSM • DVD • GAMES

DIREKTE VERKOOP

INFORMATIE & DEMONSTRATIE

PRIJZENFESTIVAL: WIN EEN PENTIUM-PC

REDUKTIEBON
ƒ5,00 VOORDEEL
INLEVEREN AAN DE KASSA; geldig voor meerdere gezinsleden

Naam & Voorletters

Adres | Nr.

Postcode | Woonplaats

Knip deze bon uit en profiteer nù!


Opgelet: plaatsen en data onder voorbehoud!
INFO: (070) 358 89 29
http://www.pcdiscount.nl


PC CD-ROM

PROJECT IGI

Tik in het hoofdmenu "nada" in om de Cheat mode te aktiveren. Toets dan tijdens het spelen een van de volgende codes in.

allgod: God mode voor speler en team
allammo: Oneindige munitie
easy: Easy mode
ewww: Doodt alle vijanden



DREAMCAST

LOONEY TUNES: SPACE RACE

Voor alle codes geldt: eerst de cheats-optie selekteren.

Alle racers: CHEESFISH
Race als Porky Pig: YAVARMINT
Race als Marvin Martian: REDWAGON
Alle figuren: CHAR
ACME 2 track: MAROON
Galactorama 1 track: YOIKS
Galactorama 2 track: DODGPARRY
Mars 2 track: SCWEWBALL
Nebula track: MRFUZZY
Off World 1 track: DURNIDGIT
Off World 2 track: PALOOKA
Wild West 1 track: HOGGRAVY
Wild West 2 track: MACKEREL
Alle banen: TRACK
Gespiegelde banen: SAMRALPH
Alle ACME events: 3LILBOPS
Alle challenges: MOIDALIZE
Alle gallery items: MICHIGANJ
Oneindige turbo: DUCKAMUCK
Geen gags: SUCCOTASH



PC CD-ROM

CULTURES

De gecultiveerde Stephan de Waal stuurde ons deze cheat. In het spel druk je op F2. Als je dan 'funspeedup' intikt, gaat het spel veel sneller. Als je er vanaf wilt, druk op de pauzeknop.



PLAYSTATION 2



MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

Dune Buggy van Smuggler's Run

Stop een memory card met een gesaved spel van Smuggler's Run in het systeem om de Dune Buggy van Smuggler's Run te gebruiken.

Bonus auto's

Zoek naar rode cirkels die verschijnen in verschillende levels. Zet je auto op de cirkel totdat je een gorgelend geluid hoort waar mee je een nieuwe auto opent.

Waar vind je de cirkels?

London

Vlakbij de start is een schans op een van de gebouwen. Dit leidt naar een cirkel op een dak. Ga naar het midden van de kaart.

De cirkel is binnenin het Parlementsgebouw (vierkant gebouw met pilaren). Rij door het raam om binnen te komen.

Zoek de rare bocht bij het Parlementsgebouw. Klim op de schans, spring dan links of rechts, maar val er niet af. Draai om de cirkel te vinden.

New York

Ga naar het park boven de grote tunnel. De cirkel is bovenop een dak waarbij je moet springen om erbij te komen.

Ga naar het vliegdekschip. De cirkel is binnenin de tweede verdieping van een gebouw waarbij je moet springen om erbij te komen.

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer





RIDGE RACER V

Speedy cheats van Jochen van Dijk uit Heteren.

Bonus Cars: Race succesvol alle Grand Prix races en breek de Time Attack high scores

Devil Drift: Finish op de eerste plaats op Rivelta Crinale in de Duel mode

50's super drift caddy: Finish op de eerste plaats op Danver Spectra in de Duel mode

VW Beetle: Finish op de eerste plaats op Solort Rumeur in de Duel mode

McLaren F1: Finish op de eerste plaats op Kamata Angelus in de Duel mode

99 lap mode: Zet de hoogste score neer in elke race van de Time Attack in Extra mode

Pac-Man mode: Maak meer dan 3000 kilometer totaal in het spel om een nieuwe auto met een echte Pac-Man bestuurder te krijgen

Andere save plaatjes: Speel het spel uit met alle geheimen en je kan het plaatje veranderen in een gezicht van een programmeur



POKÉMON PINBALL

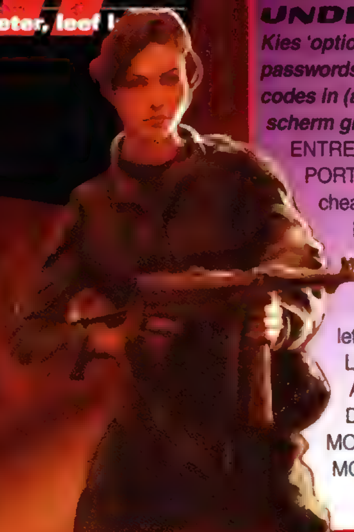
Dankzij Jurgen Könings wordt het Pokémon flipperen weer een stukje makkelijker.
Als je een Pokémon gevangen hebt, krijg je meestal een schermpje te zien met daarin de letters SLOT. Daaronder zit een gat waarin je moet schieten om een soort gokkast te krijgen om prijzen te verdienen. Bijvoorbeeld 30 seconden ball saver, BIG SMALL enz. Als deze prijzen aan het rollen zijn, moet je een keuze maken welke van de prijzen je wilt hebben. Je wilt bijvoorbeeld de Gotta Catch E'm All mode hebben. Wacht tot deze voorbij komt en druk als je hem ziet tegelijk op SELECT en NAAR RECHTS om de prijzen veel vaart te laten minder en je zult deze prijs nu krijgen.



STAR WARS: EPISODE I BATTLE FOR NABOO

Paars schip: Selekteer 'Options' vanuit het hoofdmenu, en dan 'Passcodes' en voer in: RUAGIRL?

Hard mode: Selekteer 'Options' en dan 'Passcodes' en voer in: NASTYMDE



PLAYSTATION

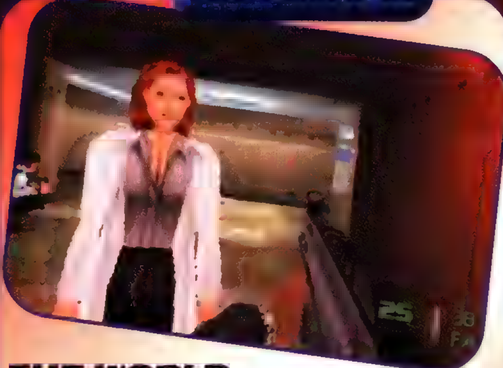


MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Kies 'options' en ga naar het passwordscreen. Voer de volgende codes in (als het werkt, wordt het scherm groen).

ENTREZVOUS: Enable cheating
PORTECLEFS: Unlock alle cheats en modes
PUISSANCE: Invincibility
BALLESVITE: Quadruple firing rate
RICOCHET: Bouncing bullets
LATIREUSE: Podoski mode
AUTODINGUO: Wacky taxi mode
DWIECRANS: DreamWorks Interactive personal screens
MOHUEQUIPE: Team gallery
MOHDESSINS: Cartoon gallery

NINTENDO 64



THE WORLD IS NOT ENOUGH

Multiplayer levels

Sky rail cold reception:	secret agent 3:15
Castle subway level:	agent 2:15
Air raid masquerade:	agent 3:15
Forest night watch:	00 agent 2:20

Skins

Civilian city of walkways 1:	agent 3:35
Classic alle levels:	secret agent -
Contemporary alle levels:	agent -
Covert city of walkways 1:	secret agent 3:45
Exotic cold reception:	00 agent 3:25
Navy a sinking feeling:	00 agent 2:55
Security king's ransom:	secret agent 3:45
Scientist masquerade:	00 agent 4:20
Soldier midnight departure:	agent 3:05
Suit courier secret:	agent 2:00

PLAYSTATION 2



MADDEN NFL 2001

Oneindige 'creation points'

Creëer een speler, ga da naar Edit Player op het 'roster' scherm. Druk op [Omhoog] of [Omlaag] om een speler te kiezen die je wilt aanpassen. Druk op [Rechts] om naar de speed categorie te gaan. Druk op [X], [X]

Touchdown feestjes

Toets een van de volgende combinaties in gelijk na een gemaakte touchdown om de volgende dansjes zien.

Slamdunk: Hou [L1] + [R2] ingedrukt
Hipthrust: Hou [L1] + [Vierkant] ingedrukt
Jumpspike: Hou [L1] + [Cirkel] ingedrukt
Say a prayer: Hou [L1] + [Driehoek] ingedrukt
Spike football: Hou [L1] + [X] ingedrukt
Shouldershake: Hou [L1] + [R1] ingedrukt

PC CD-ROM



ALICE

Zet de 'Console-window' aan in Game Options onder de Settings-optie. Tik dan tijdens het spelen op ~[tilde] en tik een van de volgende codes.

God: God mode
Noclip: No clipping mode
give_al: Alle wapens en volledige munitie
wuss: Alle wapens
health -[1-100]: Zet health-level op waarde tussen 1 en 100
cg_cameradist -45: First person view
cg_cameradist 128: Normale view
notarget: AI vijand uitschakelen
map-[naam map]: Level selekteren

Gebruik een van de volgende namen voor de 'map-[naam map]' cheat:

centipede1
centipede2
facade
fortress1
fortress2
funhouse
garden1
garden2
garden3
garden4
grounds1
grounds2
gvillage
hedge1
hedge2
hedge3
jlair1
jlair2
keep
pandemonium
potears1
potears2
potears3
qlair
rchess
skool1
skool2
tower1
tower2
tower3
utemple
wchess1
wchess2
wforest



Jij gaat het maken! Cd-boekjes, magazines, advertenties, folders, logo's, kranten, boeken, verpakkingen en mega-billboards!

Jij gaat het maken

Als je kiest voor de Grafimedia-branche

Jij gaat het maken! Als je nu het informatieboekje 'G-KRACHT: in 5 minuten door de Grafimedia-branche' aanvraagt!

Jij gaat het maken! Als drukker, digitale tovenaar, drukwerkvoorbereider, graphic designer of productiemanager!

Jij gaat het maken! Met een high-tech opleiding, waarbij het zelfs mogelijk is dat je direct al salaris ontvangt.

Jij gaat het maken! In het centrum van de moderne hyper-cyber-informatiemaatschappij: de Grafimedia-branche, een van de meest toekomstgerichte bedrijfstakken. Die voor jou de opleiding heeft die precies past bij jou, je mogelijkheden, je talent en je interesses. Plus nog eens talloze banen met uitstekende en vooral ook gevarieerde toekomst- en doorgroeimogelijkheden! Bel vandaag nog 0900 - 445 55 55 of surf naar www.gkracht.nl!



De Grafimedia-branche geeft je toekomst

WWW.GKRACHT.NL of bel 0900 - 445 55 55

PowerSales

postbus 1914, 2003 BA Haarlem
of powersales@powerunlimited.nl

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (POWERSALES) POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM OF POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

Nintendo

Te koop: N64 in perfecte staat, twee controllers, rumble pack, memorycard, converter met dertien spellen zoals onder andere: Zelda 64, Goldeneye, F-Zero, Wave Race, Body Harvest, Fighting Force 64 en Hyperbike 64. Dit alles voor maar liefst ƒ650,-. Tel.06-27586212 (omgeving Amsterdam). Geen eigen vervoer.

Te koop: N64 met 3 controllers, Mad Catz racestuur, memory card + rumble pack (met batterijen) en expansion pack. Zes topspellen waaronder Donkey Kong 64 en Top Gear Overdrive. Alles met doosje en boekje behalve Super Mario 64 (SM wèl incl. mapje met internet-cheats). Alles i.z.g.s. Prijs: ƒ 595,-. Bel na 15.00 uur: 06-16088808 of 023-5298616.





Te koop: GameBoy Pocket en Pokémon Yellow voor maar ƒ100,-. Tel.06-27586212 (omgeving Amsterdam). Geen eigen vervoer.

Te koop/ruil: NES met twee controllers en tien spellen onder andere: Turtles, Super Mario Bros 2 en 3, Mission Impossible, Duck Tales, Top Gun, Double Dragon en nog drie spellen. Prijs: ƒ100,- of te ruil tegen N64-spellen: Goldeneye 007, Rainbow Six, Perfect Dark of andere leuke spellen. Tel.0297-531214 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Casper.

Te koop: Nintendo 64 met twee controllers (rood en grijs) en vijf spellen: Goldeneye, Turok 2, Zelda the Ocarina of Time, Mario 64 en Formula 1, World Grand Prix 2. Alles is één jaar oud en in goede staat met doosjes, boekjes, kabels enz. Prijs: ƒ375,-. Tel.0321-381572 (omgeving Dronten). Geen vervoer en vraag naar Bram of Tim.

Te koop: N64, één joystick en de spellen: Body Harvest, MK Mythologies, Top Gear, Hyperbike. Alles compleet met doosjes en boekjes etc. Prijs: ƒ300,-. Tel.06-21941733 (omgeving Gouda) en vraag naar David.

Te koop: N64 inclusief twee controllers met vijf spellen: Goldeneye, 1080° Snowboarding, Mario Kart 64, Super Mario 64 en Southpark Chef´s Luv Shack. Prijs: ƒ300,-. Tel.055-3600480 (omgeving Apeldoorn) en vraag naar Patrick.

Te koop: N64 met negen spellen (Rainbow Six, Perfect Dark, Goldeneye, Turok Rage Wars, NBA 2000) met drie controllers, een expansion pack en rumblepack in zeer goede staat. Prijs: ƒ375,- (over de prijs valt te onderhandelen). Tel.06-18513389 (omgeving Assen) en vraag naar Jan-Hans.

Te koop gevraagd voor de SNES: DBZ Super Battle History 2 of 3 (maakt niet uit). Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0165-317829 (omgeving Oudenbosch) en vraag naar Desley.

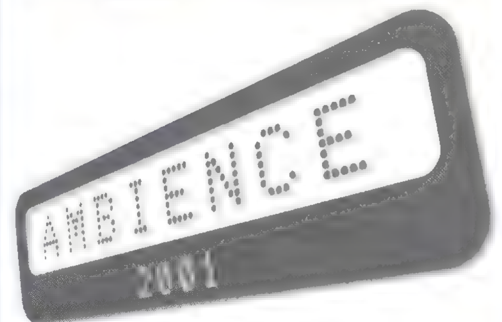
Te koop voor de SNES: Zonder adapter: Super Mario Kart, Mario is Missing, Donkey Kong Country, F-Zero, Internationale Super Star Soccer Deluxe. Met een Amerikaanse adapter spelen: Desert Strike, Battle Grand . Prix, Star Fox. Ook een Game Boy-adapter: (Game Boy-spellen spelen op de SNES). Game Boy-spel: Kirby Pinball Land. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.077-4751430 (omgeving Venlo) en vraag naar Bastian.

Te koop: N64 met vier spellen: Perfect Dark, Goldeneye, Superstar Soccer 64, Rainbow Six en drie controllers, memorycard, expansionpack, rumblepack (inclusief batterijen). Alles in zeer goede staat. Prijs: ƒ275,-. Tel.06-18136915 (omgeving Assen) en vraag naar Lense. Mail kan naar: lensboer@hotmail.com

Te ruil voor N64: Donkey Kong 64, Body Harvest of Star Wars: Rogue Squadron tegen jouw Mario Tennis, Turok 3, Jet Force Gemini, 1080° Snowboarding of Zelda: Majora´s Mask. Tel.0541:353162 (omgeving Denekamp) en vraag naar Niek.

Te koop gevraagd: SNES gamepad (één of twee). Ik ben bereid er per stuk ƒ20,- voor te betalen. Beperkt vervoer. Tel.0162-459930 (omgeving Oosterhout) en vraag naar Thierry.

Te koop: NES met twee controllers en Duck Hunt pistool en vijf spellen waaronder Track en Field II, Donkey Kong Classics, Mario Bros 1,2,3 en originele Mario Bros doos. Prijs: ƒ100,-. Tel.0346-564112 (omgeving Maarssen) en vraag naar Michael.



Te koop: Super Nintendo met twee controllers, één arcade joystick en elf spellen onder andere: Street Racer, Mario World, Goof Troop, Lamborghini Challenge en Sparkster. Alles in goede staat met dozen en handleidingen. Prijs: ƒ200,-. Tel.0499-371511 en vraag naar William.

Te ruil voor de SNES: Mijn Super Mario World tegen jouw Super Mario RPG of Donkey Kong Country 3. Geen vervoer. Tel.0162-459930 (omgeving Oosterhout) en vraag naar Thierry.

Te koop: Nintendo 64, twee controllers (rood en wit), expansionpack, controllerpack en acht spellen: Goldeneye, Diddy Kong Racing, Mission Impossible, Zelda the Ocarina of Time, Shadow Man, South Park, Mario 64 en Perfect Dark. Tel.0578-620713/ 06-27546645 (omgeving Gelderland).

Te koop voor de N64: Diddy Kong Racing ƒ25,-, Duke Nukem 3D ƒ20,-, Turok 2 Seeds of Evil ƒ25,-, en de Xplorer 64 ultimate cheat cartridge voor ƒ45,-, en een N64 easy 64 controller voor een tientje. Interesse? Tel.06-25166722 (omgeving Roermond) en vraag naar Kevin.

Te ruil voor N64: Pokémon Stadium, transferpack, alle cheats ruilen tegen Donkey Kong, expansionpack of 1080° Snowboarding en expansionpack. Tel.0346-564112 (omgeving Maarssen) en vraag naar Michael.

Te koop gevraagd: N64 en één of twee controllers. Het liefst met het spel Perfect Dark of Goldeneye erbij. Prijs circa ƒ150,-. Tel.0164-686305 (omgeving Bergen op Zoom) en vraag naar Thomas.

PlayStation

Te ruil: Ik heb een PlayStation met drie controllers (twee dual shock en een gewone) en deze vijf spellen: Crash Bandicoot 3 Warped, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, UEFA Champions League 98/99, World Cup 98, Command & Conquer: Red Alert met toepasselijke muis, een memorycard van 1 Mb (vijftien blocks, twee demo´s en een Crash sticker erop (op de PlayStation) met twaalf spellen opbergrek. Dit alles wil ik ruilen tegen een N64 met zes spellen en twee of drie controllers. Tel.023-5272395/ 06-29270410 (omgeving Haarlem) en vraag naar Jeppe. Geen vervoer.

Te koop: Omgebouwde PlayStation, circa twaalf spellen, twee controllers, één pistool, één memorycard, Xplorer (voor codes) en veel demo-cd´s. Prijs: ƒ425,-. Tel.0511-541999.

NEDGAME VIDEOGAMES

Sega dreamcast, nu fl. 399,-

- Inclusief het spel chu chu rocket, internet software en een joypad
- deze aktie is alleen geldig bij aanschaf van 2 games





Playstation 2 nu leverbaar, fl. 1149,-
bij aankoop van 3 games fl. 1099,-

Playstation

007 RACING	119.95
A-2 RACER 3	49.95
ALIEN RESURRECTION	79.95
BATMAN OF FUTURE	69.95
BEATMANIA + T.T.	99.95
CHASE THE EXPRESS	99.95
COLIN MCRAE	54.95
COLIN MCRAE 2	119.95
CRASH BAN. 1/2/3	54.95
DE SMURFEN	59.95
DINO CRISIS 2	79.95
DISNEY'S ALADDIN	109.95
DISNEY'S DINOSAUR	59.95
DISNEY'S TARZAN	54.95
DONALD DUCK	99.95
DRIVER 2	99.95
F1 2000	59.95
FIFA 2000	59.95
FIFA 2001	119.95
FINAL FANTASY 7	54.95
FINAL FANTASY 8	54.95
FINAL FANTASY 9	149.95
GEKIDO	39.95
GTA 2	59.95
MEDAL OF HONOR	54.95
MEDAL OF HONOR 2	119.95
MUPPET RACEMANIA	69.95
MUSIC 2000	79.95
NEED F. SPEED 5	59.95
PAC MAN WORLD	79.95
RALLY CHAMP.	39.95
RAYMAN 2	99.95
RESIDENT EVIL 3	59.95
SOUTH PARK	39.95
SOUTH PARK RALLY	39.95
SPIDERMAN	119.95
STR. FIGHTER AL. 3	39.95
STR. FIGHTER COL. 2	39.95
STR. FIGHTER EX 2	39.95
SYPHON FILTER 2	99.95
TENCHU 2	119.95
THE LEG OF DRAGOON	109.95
THE NEXT TETRIS	39.95
THE WORLD IS NOT E..	119.95
THEME PARK WORLD	39.95
TOM & JERRY	69.95
TOMB RAIDER 5	119.95
TOMORROW NEVER D.	54.95
TONY HAWK	54.95
TONY HAWK 2	119.95
TOY STORY 2	54.95
WORMS ARMAGEDD.	59.95
WORMS PINBALL	39.95

ACCESSOIRES:

FERRARI STUUR	129.95
PIRANHA MEM. CARD	19.95
PLAYSTATION (PSONE)	
MET GRATIS 2e PAD	299.00
SONY DUAL SHOCK	69.95
SONY MEM. CARD	34.95
SONY MULTITAP	69.95
X-PLORER 9002	99.95

Playstation 2

AQUA AQUA WETRIX	89.95
ARMORED CORE	139.95
BILLIARD MASTERS	139.95
DEAD OR ALIVE 2	139.95
DISNEY'S DINOSAUR	149.95
DONALD DUCK	149.95
DRIVING EMOTION	139.95
DYNASTY WARRIORS	139.95
ETERNAL RING	139.95
EVERGRACE	139.95
F1 CHAMPIONSHIP	149.95
F1 SEASON 2000	149.95
FANTAVISION	139.95
FIFA 2001	149.95
GRADIUS 3 & 4	129.95
INT. SUP. SOCCER	129.95
INT. TRACK & FIELD	129.95
JUNGLE BOOK	149.95
KESSEN	139.95
MADDEN 2001	139.95
MIDNIGHT CLUB	139.95
MOTO GP	139.95
NBA 2001	139.95
NHL 2001	139.95
ONI	139.95
ORPHEN	139.95
POOL MASTERS	139.95
RAYMAN REVOLUTION	149.95
RC REVENGE	129.95
READY 2 RUMBLE 2	129.95
RIDGE RACER 5	139.95
ROBOT WARLORDS	139.95
SILENT SCOPE	129.95
SKY SURFER	139.95
SMUGGLERS RUN	139.95
SSX	139.95
STUNT GP	139.95
SUPER BUST A MOVE	129.95
SURFING H3O	139.95
SWING AWAY GOLF	139.95
TEKKEN TAG	139.95
THEME PARK WORLD	139.95
TIME SPLITTERS	139.95
TOP GEAR DEVIL	139.95
UNREAL TOURNAME.	139.95
WILD WILD RACING	139.95
WINTER X GAMES	129.95
X SQUAD	139.95

ACCESSOIRES:

ACTION REPLAY	99.95
DUAL SHOCK 2	74.95
DVD REMOTE	59.95
HORIZONTAL STAND	34.95
MEMORY CARD	99.95
MULTITAP	109.95
PLAYSTATION 2	1149.00
Ps2 VIRTUAL DOLBY	
SPEAKERSET	599.00
RFU ADAPTER	59.95
RGB KABEL	29.95
SUPER VHS KABEL	59.95
VERTICAL STAND	34.95

Dreamcast

4 WHEEL THUNDER	79.95
AEROWINGS	59.95
AEROWINGS 2	129.95
BLUE STINGER	79.95
BUGGY HEAT	59.95
BUST A MOVE 4	79.95
CAESARS PALACE 2	79.95
CAPCOM VS SNK	129.95
CRAZY TAXI	129.95
DAVE MIRRA	129.95
DEAD OR ALIVE 2	129.95
DEADLY SKIES	79.95
DINO CRISIS	129.95
DONALD DUCK	129.95
ECCO	129.95
F-1 WGP 2	129.95
FERRARI F355	99.95
HALF-LIFE	129.95
JET SET RADIO	129.95
LE MANS 24	99.95
LOONEY TUNES RACE	99.95
MARVEL VS CAP. 2	129.95
METROPOLIS STR. R.	129.95
NBA 2K	129.95
NHL 2K	129.95
POWER STONE 2	129.95
QUAKE 3 ARENA	129.95
RAILROAD TYCOON 2	129.95
RE-VOLT	59.95
READY 2 RUMBLE 2	129.95
RESIDENT EVIL 3	129.95
RESIDENT EVIL 4	129.95
SEGA EXTREME SP.	129.95
SEGA GT	129.95
SHADOWMAN	59.95
SHENMUE	139.95
SILENT SCOPE	129.95
SPACE CHANNEL 5	129.95
SPAWN	129.95
SPEED DEVILS	59.95
STAR WARS RACER	129.95
STR. FIGHTER 3	129.95
STREET FIGHTER A. 3	79.95
SUPER RUNABOUT	129.95
SUZUKI ALSTARE	59.95
SYDNEY 2000	79.95
TOKYO HIGHWAY 2	129.95
TOMB RAIDER 4	79.95
TOMB RAIDER 5	129.95
TONY HAWK 2	129.95
VIRTUA TENNIS	129.95
VIRTUAL ATHLETE	129.95
WORMS ARMAGEDD.	79.95
WWF ATTITUDE	59.95

ACCESSOIRES:

4 MEG MEMORY CARD	79.95
ACTION REPLAY	109.95
DREAMCAST GUN	129.95
SEGA CONTROLLER	79.95
SEGA KEYBOARD	129.95
SEGA MOUSE	79.95
VISUAL MEMORY	79.95

Gameboy color

ASTERIX & OBELIX	69.95
BABE & FRIENDS	24.95
BLADE	79.95
BUFFY THE VAMPIRE	79.95
BUST A MOVE MILL.	79.95
CAESARS PALACE 2	39.95
CHESSMASTER	39.95
CHICKEN RUN	79.95
DAFFY DUCK	79.95
DAVE MIRRA	79.95
DE SMURFEN 3	69.95
DISNEY'S ALLADIN	79.95
DONALD DUCK	79.95
DONKEY KONG	79.95
GTA 2	79.95
KONAMI COLLECT. 2	39.95
LEGO ALPHA TEAM	79.95
LOONY TUNES	79.95
LUCKY LUKE	69.95
MARBLE MADNESS	24.95
MARIO TENNIS	79.95
METAL GEAR SOLID	39.95
POKEMON PLUE	79.95
POKEMON PINBALL	79.95
POKEMON RED	79.95
POKEMON TRADING	89.95
POKEMON YELLOW	59.95
RAYMAN	79.95
ROADSTER	39.95
ROLAND GARROS	39.95
SPIDERMAN	79.95
STAR WARS RACER	59.95
SUPER MARIO DX	79.95
TETRIS DX	59.95
THE LION KING	79.95
TOM & JERRY	79.95
TONY HAWK 2	79.95
TOY STORY 2	79.95
TWEETY"S ADVENTURE	79.95
WARIO LAND 2	79.95
WARIO LAND 3	79.95
X-MEN MUTANT ACAD.	79.95
X-MEN MUTANT WARS	79.95
ZELDA DX	79.95

GAMEBOY COLOR:

BLAUW	189.95
GEEL	189.95
GROEN	189.95
PAARS	189.95
ROZE	189.95
TRANSPARANT	189.95

ACCESSOIRES:

6 IN 1 PACK	49.95
ADAPTER	19.95
ADAPTER + ACCU	34.95
CARRY CASE	29.95
LINK KABEL	24.95
LOSSE GB DOOSJES	2.50
WORM LIGHT	24.95
XPLODER	89.95

Nintendo 64

ALL STAR TENNIS	39.95
ARMORINES	39.95
BATMAN OF FUTURE	129.95
BEETLE ADVENTURE	59.95
BLUES BROTHERS	129.95
BUST A MOVE 3DX	59.95
CARMAGEDDON	39.95
CASTLEVANIA	59.95
CASTLEVANIA 2	59.95
CHAMELEON TWIST 2	59.95
DONALD DUCK	129.95
DONKEY KONG + EX.	159.95
EXTREME G	39.95
F-1 WGP 2	39.95
F-ZERO X	39.95
F1 RACING SIM.	129.95
GEX 64	39.95
GOLDENEYE	89.95
HERCULES	129.95
HYBRID HEAVEN	59.95
HYDRO THUNDER	59.95
INT. SUP. SOC. 2000	139.95
LYLAT WARS	59.95
MARIO GOLF	139.95
MARIO KART 64	69.95
MARIO PARTY 2	139.95
MARIO TENNIS	139.95
MICKEY SPEEDWAY	159.95
MONACO GP 2	39.95
NUCLEAR STRIKE	59.95
PAPERBOY 64	39.95
PERFECT DARK	159.95
PILOTWINGS 64	59.95
POKEMON STADIUM	159.95
POWER RANGERS	149.95
PREMIER MANAGER	79.95
RAMPAGE 2	39.95
ROAD RASH 64	39.95
ROCKET	59.95
SHADOWMAN	59.95
SOUTH PARK	59.95
SUPER SMASH BROS	119.95
THE WORLD IS NOT E.	129.95
TOM & JERRY	129.95
TONIC TROUBLE	59.95
TOP GEAR RALLY 2	59.95
TUROK 3	79.95
TUROK RAGE WARS	39.95
VIGILANTE 8 2	39.95
WCW MAYHEM	59.95
WIPEOUT 64	39.95
ZELDA, MAJORA'S M.	159.95

ACCESSOIRES:

ACTION REPLAY	129.95
JOYPAD	69.95
MEMORY CARD	59.95
MEMORY + RUMBLE	49.95
RUMBLE PACK	25.00

Pc cd rom

AGE OF EMPIRES 2	114.95
AGE OF EMP. ADD ON	69.95
AGE OF WONDERS	29.95
ALICE	89.95
AMSTERDOOM	29.95
ARMAGEDDON COL.	29.95
B-17	79.95
BALDUR'S GATE 2	89.95
BLAIR WITCH 1/2/3	69.95
CASTR. HONDA 2000	19.95
CH. MANAGER 00/01	89.95
COLIN MCRAE 2	89.95
DELTA FORCE 2	49.95
DELTA FORCE 3	89.95
DEUX EX	89.95
DIABLO 2	89.95
DRIVER	29.95
ESCAPE FR. MONKEY I.	89.95
F1 2000 SEAS. 2000	99.95
FIFA 2001	99.95
GIANTS	89.95
GP 500	19.95
GRAND PRIX 3	89.95
GUNSHIP	19.95
HALF-LIFE + ADD ON	59.95
HITMAN	89.95
INDIANA JONES	29.95
LEGO TITELS VANAF	29.95
MADDEN 2001	89.95
MECHWARRIOR 4	89.95
MORTYR	29.95
NBA LIVE 2001	89.95
NHL 2001	89.95
NO ONE LIVES FORE.	89.95
ONI	89.95
OUTCAST	29.95
PHARAO GOLD	89.95
PRO RALLY 2001	89.95
PROJECT I.G.I.	89.95
RAINBOW SIX COVERT	69.95
RED ALERT 2	89.95
ROLLER COASTER	39.95
ROLLER C. BOCHTIGE	49.95
SIM CITY 3000	49.95
SOLDIER OF FORTUNE	49.95
STAR WARS PHANTOM	19.95
STAR WARS STARFL.	19.95
STAR WARS X-WING	19.95
SUDDEN STRIKE	89.95
SWAT 3 ELITE	89.95
THE MUMMY	89.95
THE SETTLERS 4	89.95
THE SIMS	89.95
THE SIMS-RUKE LEVEN	69.95
THEME PARK WORLD	49.95
TOMB RAIDER 5	89.95
TONY HAWK 2	89.95
UNREAL TOURNAMENT	29.95
V-RALLY 2	79.95
WARCRAFT 2	29.95

artikelen mits voorradig worden dezelfde dag verzonden / prijswijzigingen onder voorbehoud

Playstation aanbiedingen top 10

1 driver	39.95
2 metal gear	54.95
3 tekken 3	54.95
4 crash team racing	54.95
5 rainbow six	34.95
6 lego racers	29.95
7 rayman	39.95
8 the next tetris	39.95
9 lego rock raiders	29.95
10 gran turismo 2	54.95

Dreamcast aanbiedingen top 10

1 house of the dead 2	59.95
2 soul calibur	79.95
3 sonic adventures	79.95
4 tokyo highway	39.95
5 monaco gp	39.95
6 chu chu rocket	25.00
7 hydro thunder	39.95
8 trick style	39.95
9 snow surfers	59.95
10 hidden & dangerous	79.95

Nintendo 64 aanbiedingen top 10

1 army men	39.95
2 lego racers	29.95
3 pokemon snap	99.95
4 battletanx	39.95
5 top gear overdrive	39.95
6 v-rally '99	39.95
7 world driver ch.	59.95
8 re-volt	39.95
9 daikatana	59.95
10 gex 3	39.95

Bestel nu: 050-3112632 of www.nedgame.nl !!!

Verzendkosten fl. 15,-/ boven de fl. 174,- gratis!!!
verzendkosten voor consoles/ stuurtjes fl. 20,-

Kom naar één van onze winkels...

Apeldoorn, Hoofdstraat 146
Groningen, Spilsluizen 4

Ongelofelijk veel keus voor elk systeem van 8 tot 128 bit!!

Aanbieding!!!

Gloednieuwe super nintendo inclusief 1 joypad en vijf verschillende mario spellen, nu slechts

129.95

PowerSales

Te koop/ te ruil voor N64: Star Wars Rogue Squadron ƒ30,-, Yoshi´s Story ƒ25,-, Super Mario 64 ƒ25,-, Starring Goemon Mystical Ninja ƒ25,-, War Gods ƒ20,- en Body Harvest ƒ20,-. Allemaal met doosje. Ik ben op zoek naar Perfect Dark. Tel.0548-617669 (omgeving Nijverdal) en vraag naar Erwin.

Te koop: PlayStation, drie controllers (één dualshock). Benodigde draden en twee memorycards en acht spellen onder andere: Tomb Raider 2 en 3, Destruction Derby 1 en 2 en nog meer. Of ruilen tegen GBC met één of meer spellen. Tel.010-4530379. Prijs: ƒ250,- (omgeving Rotterdam) en vraag naar Maurice.

Te koop: Omgebouwde PSX met ongeveer vijftien spellen (Spiderman, Tenchu 2, Syphon Filter etc.) en twee controllers, een Namco geweer met spel en een memorycard. Prijs: ƒ475,-. Originele spellen zijn los verkrijgbaar. Onderhandelen is mogelijk. Tel.073-6441467/ 06-14330787 (omgeving Den Bosch) en vraag naar Ivan.

Te koop: Een omgebouwde PlayStation met alle kabels, één memorycard, twee joysticks en zeventig spellen met onder andere: Spiderman, Tony Hawk 2, Jungle Book met dansmat en Fifa 2001. Zonder spellen: ƒ275,-. Tel.030-2716563 (omgeving Utrecht) en vraag naar David.

Te ruil: Originele PSX met vier spellen: Metal Gear Solid, Gran Turismo, Quake II en Final Fantasy VIII. Met twee controllers waaronder één dual shock, twee memorycards en alle kabels. Ruilen tegen jouw N64 met minimaal drie spellen waaronder Mario 64, Mario Kart 64 en Zelda. Met twee controllers, memorycard en expansion pack. Overleg is mogelijk. Tel.0113-381972 (omgeving Zeeland) en vraag naar Marcel. Mail kan naar: marcel_the_master@hotmail.com Bellen na 18.00 uur, geen vervoer.

PC

Te koop voor de PSX: Die Hard Trilogy 2 (ƒ35,-), Lightgun (ƒ15,-) voor zowel de PSX als Sega Saturn samen voor ƒ45,-, Tomb Raider 3 (ƒ25,-), Spice World (ƒ30,-), 360 Three Sixty (ƒ25,-), Populous: The Beginning (ƒ40,-), Batman Forever (ƒ25,-). Alles in perfecte staat met boekjes. Voor snelle bellers gratis demo-cd. Tel.0229-553255 (omgeving Hoorn) en vraag naar Bram. Bellen na 17.00 uur.

Te koop: PlayStation (omgebouwd) met twee controllers waarvan één dualshock, één memorycard (1Mb), een cd-opbergtoren, RGB-kabel en dertig spellen onder andere: THPS 2, Fifa 2000, Rayman 2, Spiderman, Dave Mirra BMX, Cool Boarders 2001 (deel 5) etc. Prijs: ƒ450,-. Tel.046-4510658 (omgeving Sittard) en vraag naar Yuri.

Te koop: Vijf spellen voor maar ƒ10,- per stuk. De spellen zijn: Shadow Company, MDK 2, Driver, Fifa 2001 en Red Alert 2. Tel.020-6168970 (omgeving Amsterdam) en vraag naar André.

Te koop: Garmageddon TDR 2000 ƒ65,-, Quake 3 Arena ƒ50,-, Windows 98 ƒ7,50, Pinball Construction Kit ƒ7,50, Team F1 ƒ7,50, Hopkins FBI ƒ10,-. Alles kopen ƒ125,-. Overal zit een doos en boekje bij. Tel.0525-632741 en vraag naar Bram. Geen vervoer. Koop je alles dan krijg je drie demo-cd´s erbij.

Te koop: Soul Reaver/ Legacy Kain ƒ35,- Tomb Raider III ƒ25,-, Gex 3D ƒ15,-, Grand Prix Legends ƒ35,-, Sports Car GT ƒ35,-, Diablo ƒ20,-, MDK ƒ15,-, Unreal Tournament ƒ40,-, F1 2000 ƒ40,-, C&C Tiberian Sun ƒ40,-, Jedi Knight Mysteries of the Sith ƒ35,-. Alles origineel met doos en handleiding. Tel.010-5226650 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Hans of mail naar: jgs@euronet.nl

Gezocht voor de PC: Tony Hawk Pro Skater 2. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.077-4751430 (omgeving Venlo) en vraag naar Bastian.

Te koop voor de PC: Anno 1602 met doos ƒ25,-, Moto Racer 1 ƒ25,-, Powerslide met doos en handleiding ƒ10,-, Redguard met doos en handleiding ƒ10,-, Azreal´s Tear en handleiding ƒ10,-. Tel.050-5012068 / 06-18047577 (omgeving Roden) en vraag naar Maarten. Mail kan naar: maarten_mensinghe@hotmail.com

Te koop: Intel Pentium 450 met 128Mb sdram werkgeheugen, 8,4 Gb harddisk, 8Mb Ati Rage Pro vga kaart, 50 speed cd-rom, MSI 6163 PRO moederbord, 16 bits A3D geluidskaart, Luxe miditower, keyboard, muis, speakers, 14 inch monitor, Windows 98 SE, Microsoft Office 2000 SBE, nog drie maanden garantie op Miditower. Prijs: ƒ1250,-. Tel.06-21660064 (omgeving Amsterdam).

Gezocht voor de PC: LBA het eerste deel. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.026-4434629 (omgeving Arnhem) en vraag naar Caspar.

Gezocht: 17" monitor rond de ƒ200,- (Liefst omgeving Den Haag of Rotterdam). Mail naar: Stefan_da_man@hotmail.com

Te koop voor PC: Driver ƒ30,-, Anno 1602 ƒ25,-, C&C Tiberian Sun ƒ30,-, The Sims ƒ50,-, Carmageddon 2 ƒ25,-. Tel.054568520 (omgeving Gooik, België) en vragen naar Arne.

Gevraagd: Gangsters voor op de PC. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0475-302284 (omgeving Echt) en vraag naar Michael.

Gevraagd: Dungeon Keeper 2. Ik kan hem ruilen tegen: Swat 3, Delta Force Landwarrior, Tarzan Action-game of een ander tof spel. Tel.023-5333230 (omgeving Haarlem) en vraag naar Niek.

Gevraagd: Fifa 2001. Ik wil er niet meer dan ƒ50,- voor betalen. Tel.073-5214004 of mail naar: basjongmans@dolfijn.nl

Te koop: A2 Racer 1, 2 en 3 met doos en boekjes. Theme Park met boekje. Voetbal in Europa met boekjes en net nieuw. Earth 2140 met boekje. Competitiemanager 2000 en 98, 99. Linstof 4 en 5. Tel.071-14027798 (omgeving Rijnsburg) en vraag Robert of mail naar: robert.kasteel@12move.nl

Te koop: Fifa 2001, A2 Racer 2, F1 2000. Samen voor ƒ100,-. Tel.023-5381986/ 06-23859624 (omgeving Haarlem) en vraag naar Jian-Wen.

Te koop: P120 compleet met 14" kleurenmonitor, 16 Mb intern geheugen, 2,1 Gb harde schijf, 4 speed CD-Rom speler, videokaart en soundblaster (geen boxen). Vraagprijs: ƒ500,-. Mail naar: warlord111@zonnet.nl

Gevraagd: Twee schijfjes van 32 Mb-Ram of één van 64. Edo geheugen met 72 pins. Tel.06-14535224 (omgeving Hoogezand) en vraag naar Jorn of mail naar: j.lubbinge@hotmail.com

Te koop gevraagd: Processor (AMD of Intel) minstens 400Mhz en bijbehorend moederbord. Kast erbij mag. Alles moet in goede staat zijn. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0570-513081 (omgeving Deventer) en vraag naar Chris of mail naar: klirok@hotmail.com

Te ruil / te koop: Midtown Madness 2 nog gloednieuw in doos, stikker alles zit er nog op, met boekje. (Race sim). Tel.06-15120485 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Michael of mail naar: w.vermeulen4@chello.nl. Bellen tussen 18.00 uur en 20.00 uur. Gevraagd: Quake games of andere.

Te koop gevraagd: Unreal Tournament met doosje en boekje voor ongeveer ƒ40,-. Mail naar: jan_da_emperor@hotmail.com

Te koop: Diamond Viper 550 videokaart (16 mb), voodookaart II 3D kaart (12 mb) inclusief verbindingskabel. Mail naar: warlord111@zonnet.nl

Sega

Te koop: Megadrive II met acht spellen en twee controllers, adapter en de spellen: Lion King (France), Shadow of the Beast, Sonic Compilation= Sonic 1 & Sonic 2, Strider, Clay Fighter, Animaniac, Rocket Knight Adventures, Lemmings the Tribes en als toetje Saturn compleet zonder spel en twee controllers. Alles in zeer goede staat. Vaste prijs: ƒ250,-. Tel.06-27244372 (omgeving Houten) en vraag naar Ritchie.

Te koop: Dreamcast, twee controllers, één memorycard (onofficieel) en twee spellen naar keuze. Te kiezen uit: NBA2K, Powerstone 2, Crazy Taxi, Soul Calibur, Virtua Tennis. Alles zo goed als nieuw en in originele verpakking met handleiding. Totaalprijs maar Bfr. 2000. Tel.011-333832 (omgeving Diepenbeek, Limburg België) en vraag naar Vincent.

Te koop: Dreamcast met vierentwintig spellen, twee controllers, rumble pack, memorycard. Alles in nieuwe staat. Zes maanden oud. Prijs: ƒ1400,-. Tel.0570-637380/ 06-54946294 (omgeving Deventer) en vraag naar Daniël.

Te koop: Dreamcast, twee Mad Catz controllers, memorycard, demo en internet-cd, bootdisc en zeventwintig spellen onder andere: Shenmue, Silent Scope, Dead or Alive 2, Ferrari F355 Challenge enz. Alles in zeer goede staat, compleet en in doos, ongeveer vier maanden oud. Prijs: ƒ650,-. Tel.024-3558862/ 06-18112732 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Kevin.

Te koop/ te ruil: voor de Dreamcast: Sega Rally 2 ƒ45,-, Uefa Striker ƒ45,- en Crazy Taxi ƒ75,-. Alles compleet en bijna ongebruikt. CD´s zonder krassen. Tel.035-6247232 (omgeving Hilversum) en vraag naar Mark.

Te koop: MegaDrive met twaalf spellen waaronder: Flicky, Batman, Columns, Super Hang On, World Cup Italy ´90, Phelios, Lemmings 2, Crack Down, Sonic, Wrestle War, James Bond en Altered Beast en twee controllers voor maar ƒ200,-. Tel.0346-564112 (omgeving Maarssen) en vraag naar Michael.

Te ruil gevraagd: Dreamcast met drie of vier spellen, twee controllers en memorycard en één van de spellen het liefst Toy Command of Quake (hoeft niet) tegen mijn PSX met veertig spellen, gun, stuur, multitap en linkkabel, drie controllers, memorycard en eventuele bijbetaling voor meerdere spellen. Interesse? Tel.0252-217024/ 06-14337929 (omgeving Sassenheim) en vraag naar Roland. Ik heb vervoer.

Te koop: Dreamcast, twee controllers, rumblepack, memorycard en vijfentwintig spellen onder andere: M.S.R., Code Veronica, D.O.A. 2, Rayman 2, Ecco the Dolphin, Silent Scope, Crazy Taxi en nog veel meer toptitels. Prijs: ƒ950,-. Tel.06-54946294 (omgeving Deventer).

Te koop: Dreamcast (drie maanden oud, dus met 3/4 jaar garantie), demo-cd, twee originele controllers, één memorycard, acht topspellen: Metropolis Street Racer, Ferrari F355, Sega GT, Quake 3 Arena, Shenmue, Soul Calibur, Virtua Tennis, Resident Evil: Code Veronica. Alles is zo goed als nieuw en is compleet met doosje en boekjes. Alles in één koop van ƒ1250,-. Tel.050-5420075 (omgeving Groningen) en vraag naar Ben. Bellen tussen 17.00 uur en 21.00 uur.

Te koop: Dreamcast nieuw in doos met internet, Visual Memory, één joystick, zeven spellen en één demo: Sonic Adventure, Marvel vs. Capcom, Crazy Taxi, Evolution, Chu Chu Rocket, Mr. Driller, Namco Museum: Zes in één. Prijs: ƒ750,-. Tel.030-6044640 en vraag naar Ferdy.

Te koop gevraagd voor de Dreamcast: Memorycard voor ongeveer tussen de ƒ30,- en ƒ40,-. Tel.023-5310749 (omgeving Haarlem) en vraag naar Jaap.

Te koop: Dreamcast (Europese versie), controller, memorycard en vijf spellen: Soul Calibur, Crazy Taxi, House of the Dead 2 (inclusief gun), Sega Rally 2, Resident Evil: Code Veronica. Prijs: ƒ650,- (omgeving Groningen).

Te koop voor MegaDrive: Dertien spellen onder andere: Streets of Rage 2, Golden Axe, Shinobi, mr. Nutz, The Terminator, Sonic 2 en Spinball, Speedy Gonzales, Astrix, Jungle Book, Donald Duck, Mortal Kombat 2 en 3 Ultimate, LHX en Street Fighter 2 en twee gamepads. Over de prijs valt te praten. Ik heb geen vervoer.
Mail naar: zoerap@hotmail.com

Diversen

Te koop: Amiga Commodore A 500, twee controllers, muis toetsenbord accessoires (heel veel) met ongeveer hondervijftig spellen met gebruiksaanwijzingen voor ƒ400,-. Tel.0346-564117 (omgeving Maarssen) en vraag naar Michael.

Te ruil: Wie wil mijn portable MiniDisc (Sharp) met opneemfunctie waarde: ƒ350,- en drie maanden oud ruilen tegen jouw PlayStation met minstens één controller, twee spellen en de benodigde kabels en memorycard? Tel.0297-565979/ 06-15256483 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Wietse.

Gezocht: Ik ben op zoek naar Magic: The Gathering kaarten. Ik heb ze zelf ook dus ik wil ze ook wel ruilen. Ook heb ik nog Pokémonkaarten liggen, voor een goedkoop prijsje. Tel.033-4948786 (omgeving Leusden) en vraag naar Jordi. Mail naar: jordifranken@hotmail.com

Gevraagd: Baldur´s Gate 1. Prijs circa ƒ40,-. Tel.0596-629098 (omgeving Appingedam) en vraag naar Sander.

Te koop: Al mijn Pokémonkaarten (circa 117 kaarten) voor ƒ50,-. Mail naar: mpt_barto@hetnet.nl

Gevraagd: Codes van alle spellen voor de PSX en de PC. Mail het naar: joost_v_d_kroft@hotmail.com Mail ook je eigen top 5 beste spellen want misschien heb ik daar wel codes voor.

De Qwifz

door Aryton

Een nieuwe lente, een nieuw geluid...













ISBN: 90-5167-777-4